

Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.Pd | Novita Eka Chandra, S.Si., M.Sc  
Aditya Zulkarnaen Ali | Lady Lina Aulia  
Abdullah Zahid | Megi Widiyah Triutami | Fiqiyah Biroudloh

Pembelajaran daring berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa, sehingga secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar. Namun, adanya pandemi Covid-19 mengharuskan perguruan tinggi untuk menggunakan pembelajaran daring. Perguruan tinggi perlu mengatur strategi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan ketertarikan mahasiswa pada suatu permainan, penulis mengembangkan pembelajaran daring berbasis gamifikasi. Gamifikasi pada buku ini terletak pada penerapan strategi permainan dalam pembelajaran melalui media Moodle.

Buku ini terdiri dari 7 bagian yang saling terkait. Buku ini dilengkapi dengan hasil penelitian pengembangan dan implementasi gamifikasi yang telah dilakukan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan Lembaga Pengelola Dana Pendidikan atas Pendanaan Program Riset Keilmuan Tahun 2021, Universitas Islam Darul 'ulum dan Perkumpulan Gurukuhebat, sehingga buku ini dapat terselesaikan. Semoga buku ini dapat memberi manfaat kepada pembaca.



Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.Pd, dkk.

PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GAMIFIKASI

# PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GAMIFIKASI



**Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.Pd**  
**Novita Eka Chandra, S.Si., M.Sc**  
**Aditya Zulkarnaen Ali | Lady Lina Aulia**  
**Abdullah Zahid | Megi Widiyah Triutami | Fiqiyah Biroudloh**

# **PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GAMIFIKASI**



# PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GAMIFIKASI

*Penulis:*

***Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.Pd***

***Novita Eka Chandra, S.Si., M.Sc***

***Aditya Zulkarnaen Ali, Lady Lina Aulia***

***Abdullah Zahid , Megi Widiyah Triutami***

***Fiqiyah Biroudloh***

*Desain:*

***Embun Media***

*Layout:*

***Agus Panjuwinata***

*Editor:*

***Novita Eka Chandra, S.Si.,M.Sc***



Diterbitkan oleh Penerbit Delsmedia

Instagram: @delsmedia\_official

Email: [dealsmedia.press@gmail.com](mailto:dealsmedia.press@gmail.com)

Telepon: 081226280779

**ISBN: 978-623-6313-56-5**

**Cetakan Pertama, November 2022**

viii + 86 halaman: 14,5 x 21 cm

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang Dilarang mengutip atau  
Memperbanyak seluruh atau sebagian isi buku ini tanpa izin tertulis  
dari penerbit

## KATA PENGANTAR

Pembelajaran daring merupakan salah satu alternatif pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring pada buku ini menggunakan media pembelajaran moodle.

Salah satu kelemahan dari pembelajaran daring adalah peserta didik mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kejenuhan peserta didik berdampak pada semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung dapat berakibat pada hasil belajar peserta didik. Solusi alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan gamifikasi pada pembelajaran daring.

Gamifikasi merupakan sebuah strategi pembelajaran yang menerapkan permainan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya gamifikasi dapat membuat pembelajaran daring lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan pembelajaran daring berbasis gamifikasi menggunakan media moodle. Pengembangan pembelajaran dibahas pada buku ini. Hasil dari pengembangan ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan Lembaga

Pengelola Dana Pendidikan atas Pendanaan Program Riset Keilmuan Tahun 2021, Universitas Islam Darul 'ulum dan mitra penelitian Perkumpulan Guruku hebat sehingga buku ini dapat terselesaikan. Semoga buku ini dapat memberi manfaat kepada pembaca.

Lamongan, November 2022

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	V
DAFTAR ISI .....	VII
DAFTAR TABEL .....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
<b>BAGIAN I PENGANTAR .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Pengembangan .....	4
<b>BAGIAN II PEMBELAJARAN.....</b>	<b>5</b>
A. Pengertian Pembelajaran.....	5
B. Hakikat Pembelajaran.....	7
C. Metode Pembelajaran .....	8
D. Strategi Pembelajaran .....	9
<b>BAGIAN III PEMBELAJARAN DARING .....</b>	<b>11</b>
A. Pengertian Pembelajaran Daring.....	11
B. Manfaat Pembelajaran Daring .....	14
C. Prinsip Pembelajaran Daring .....	15
D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring .....	17
<b>BAGIAN IV HASIL BELAJAR.....</b>	<b>21</b>
A. Pengertian Hasil Belajar .....	21
B. Faktor Pengaruh Hasil Belajar.....	24
C. Indikator Hasil Belajar.....	28
<b>BAGIAN V GAMIFIKASI .....</b>	<b>33</b>
A. Pengertian Gamifikasi .....	33
B. Unsur dan Klasifikasi Gamifikasi .....	35

<b>BAGIAN VI PEMBELAJARAN DARING BERBASIS</b>	
<b>GAMIFIKASI .....</b>	<b>43</b>
A. Pengembangan Pembelajaran.....	43
B. Implementasi pada Hasil Belajar .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS .....</b>	<b>79</b>



# BAGIAN I

## PENGANTAR

### A. Latar Belakang

Belajar merupakan proses aktif manusia untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman, sedangkan pembelajaran adalah proses membantu siswa agar dapat belajar dengan baik (Wangi, 2018). Pembelajaran akan berjalan baik jika peserta didik melakukan komunikasi aktif baik dengan sejawatnya, fasilitator, maupun dengan





sumber belajar yang lain. Ketika komunikasi aktif sudah terjadi, tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Hal tersebut dikarenakan komunikasi aktif merupakan faktor penting yang disyaratkan oleh pendekatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rollings dan Adams, 2003).

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh kemampuan berpikir dan pemahaman konsep yang lemah. Di masa mendatang, hal tersebut berdampak pada keterampilan sang peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan. Jika sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah, selain dapat menyelesaikan masalah serupa, seseorang juga dapat menyelesaikan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari (Gagne, 1985; Gagne, Briggs, & Wager, 1992; Bransford, Sherwood, dan Reiser, 1986).

Pada awal tahun 2019 telah terjadi kasus pandemi Covid-19 di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Pandemi ini berdampak seluruh aspek bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah memberikan solusi dengan mengubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online. Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dari pembelajaran daring yaitu peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Namun, kekurangan dari pembelajaran daring salah satunya adalah peserta didik menjadi jenuh



dan pasif. Apabila peserta didik merasa jenuh, maka keinginan peserta didik mengikuti pembelajaran akan semakin berkurang. Hal ini secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan strategi dan inovasi dalam pembelajaran daring, salah satunya dengan gamifikasi.

Gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan/ game pada aplikasi non game dengan tujuan meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Konsep dasar gamifikasi yaitu memasukkan unsur-unsur game di dalam media pembelajaran daring. Gamifikasi memiliki empat dasar komponen permainan, yakni aturan gamifikasi, umpan balik (leaderboards), hadiah, medali, tujuan, dan tantangan. Melalui strategi gamifikasi tersebut diharapkan dapat:

- (1) memberikan pilihan dan kendali kepada para peserta didik
- (2) memupuk rasa percaya diri atas kemampuan diri mereka mengahadapi dan menyelesaikan tantangan
- (3) menyediakan materi dan kunci jawabannya
- (4) memberi penghargaan atas tambahan pembelajaran yang diambil
- (5) membantu peserta didik menjalin interaksi sosial melalui kegiatan kepemimpinan atau interaksi sosial lainnya, serta
- (6) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



## B. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan pembelajaran daring berbasis gamifikasi ini yaitu memberikan gambaran dan Langkah-langkah pengembangan pembelajaran daring menggunakan moodle dengan menerapkan gamifikasi yang diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.





## BAGIAN II

# PEMBELAJARAN

### A. Pengertian Pembelajaran

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran



dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin dan Wardana, 2019).

Trianto (2010) mengatakan pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut pendidik dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007). Oleh karena itu dalam pembelajaran pendidik perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat peserta didik.

Hardini dan Puspitasari (2012:10) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum. Selanjutnya, menurut Pribadi (2009) pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Lain daripada itu, menurut Gegne (1985), pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.



Dari semua pengertian dari pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Adapun beberapa rancangan proses kegiatan pembelajaran yang harus diterapkan adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran serta metode pembelajaran.

## B. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar peserta didik/peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dipandang melalui dua sudut, yaitu: (Nur, 2014).

1. Pertama, pembelajaran merupakan suatu sistem. Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang terstruktur antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, strategi, pendekatan dan metode pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran berupa remedial dan pengayaan.
2. Kedua, pembelajaran merupakan suatu proses, maka pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dalam



rangka membuat peserta didik untuk belajar. Proses tersebut meliputi :

- a. Persiapan dari mulai merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan perencanaan mengajar dilengkapi dengan persiapan media belajar, dan evaluasi.
- b. Pelaksanaan kegiatan belajar dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- c. Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelola yang berbentuk pengayaan atau penambahan jam pelajaran, dan remedial bagi peserta didik yang mendapatkan kesulitan dalam belajar.

### C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik atau pendidik. Pendidik atau pendidik memilih metode yang tepat disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik. Metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih. Setiap metode memiliki ciri khas tertentu dalam penggunaannya yang perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Warsita



(2008), metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain metode presentasi, metode diskusi, metode permainan, metode simulasi, metode bermain peran, metode tutorial, metode demonstrasi, metode penemuan, metode latihan, dan metode kerja sama.

#### D. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara, taktik, atau siasat. Senjaya (2008) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Adapun menurut Faturrohman dan Sutikno (2008), strategi pembelajaran adalah kegiatan pendidik-murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dari dua pengertian strategi pembelajaran tersebut, disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dan dikerjakan oleh pendidik dan peserta didik agar proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang sesuai dengan apa yang telah ditentukan. Zain dan Djamarah berpendapat bahwa terdapat strategi dasar dalam pembelajaran yang meliputi hal-hal berikut:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.





- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajarnya.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh pendidik dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar.





## BAGIAN III

# PEMBELAJARAN DARING

### A. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah E-learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Menurut Dimiyati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah

elearning merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Hal ini meningkat perubahan gaya belajar yang semakin pesat. Menurut Rigianti (2020), pembelajaran daring adalah cara baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik berupa gawai atau laptop khususnya pada akses internet dalam penyampaian dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran daring sepenuhnya bergantung kepada akses jaringan internet. Sedangkan menurut Imania dan Bariah (2019), pembelajaran dalam jaringan atau istilahnya (daring) merupakan salah satu bentuk penyampaian pembelajaran secara konvensional kemudian dituangkan kedalam format digital melalui internet.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan sebuah cara terbaru dengan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional/ tatap muka dengan memanfaatkan berbagai perangkat elektronik sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi dilakukan secara online melalui jaringan internet. Adapun pelaksanaan pembelajaran daring, secara teknis sebagai berikut:

- (1) menggunakan aplikasi untuk tatap muka secara virtual dan media pembelajaran daring.
- (2) membuat Rancangan Pembelajaran Semester.
- (3) memastikan proses pembelajaran lancar, memastikan persiapan peserta didik, melakukan refleksi dengan peserta didik, menjelaskan materi, memfasilitasi tanya jawab.



(4) mengumpulkan dan merekap tugas yang telah disepakati.

Terdapat 6 dimensi utama dalam pembelajaran daring diantaranya sebagai berikut:

1. Konektivitas

Pembelajaran daring memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi dan dapat mencari pengetahuan secara tidak terbatas sehingga anak mampu memiliki wawasan yang luas.

2. Fleksibilitas

Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja baik itu di rumah, di sekolah maupun dimana saja. Dan dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus masuk ke dalam ruangan kelas.

3. Interaktivitas

Pembelajaran daring melibatkan interaksi antar pelajar dan materi pelajaran serta lingkungan belajar yang dapat dilakukan secara instan dan langsung sehingga memudahkan peserta didik untuk berdiskusi.

4. Kolaborasi

Penggunaan fasilitas komunikasi dan diskusi online untuk mendukung pembelajaran kolaboratif diluar kelas.

5. Memperluas peluang

Pembelajaran daring menggunakan materi yang dapat memperkaya materi pembelajaran dan memperluas materi untuk pertemuan langsung sehingga anak mampu berpikir kritis dalam materi tersebut.



## 6. Motivasi

Pembelajaran daring dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak dibatasi pengetahuannya baik dalam ruang maupun waktu

## B. Manfaat Pembelajaran Daring

Menurut Meidawati (2019), pembelajaran daring mempunyai berbagai manfaat, yaitu:

1. Dalam pembelajaran daring memudahkan peserta didik untuk membangun komunikasi dan diskusi yang efisien bersama pendidiknya.
2. Peserta didik dapat mengemukakan pendapat atau berkomunikasi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui pendidik.
3. Memudahkan untuk berkomunikasi dengan pendidik, peserta didik bahkan dengan orang tua.
4. Media yang tepat dalam melakukan kuis, atau ujian
5. Pendidik dapat memberikan berbagai materi baik itu video maupun gambar dan juga murid dapat mengunduhnya setiap waktu
6. Memudahkan pendidik dalam membuat soal bisa dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasnya waktu dan ruang.

Selain itu, menurut Karwati (2014), manfaat pembelajaran daring dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:



1. Sudut pandang peserta didik  
Berkembangnya pembelajaran daring memungkinkan adanya fleksibilitas belajar yang tinggi, artinya peserta didik dapat mengakses materi setiap saat, bahkan dapat mengulang pembelajaran tersebut. Didalam pembelajaran daring memungkinkan berkomunikasi dengan pendidik setiap saat tanpa adanya batasan ruang dan waktu, juga peserta didik dapat lebih memahami penguasaannya terhadap materi pembelajaran tersebut
2. Sudut pandang pendidik  
Pembelajaran daring memiliki ragam manfaat diantaranya memudahkan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuannya, mengembangkan dirinya dalam memperluas wawasan mengenai pembelajaran daring. Didalam pembelajaran daring pendidik memiliki waktu yang luang untuk mengontrol dengan baik aktivitas belajar peserta didik, memeriksa jawaban bahkan dapat mengetahui kapan saja peserta didik belajar. Dan juga mengecek apakah peserta didik telah memahami topik serta memberitahukan hasil yang didapat pada peserta didik tersebut.

### C. Prinsip Pembelajaran Daring

Menurut Munir dalam Suharyanto dan Mailangkay (2016), pembelajaran daring memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:



1. Merumuskan tujuan pembelajaran. Di dalam pembelajaran daring harus adanya tujuan dalam pembelajaran sebagai tujuan dalam pembelajaran
2. Mengenalkan materi pembelajaran. Di dalam pembelajaran daring harus adanya materi-materi dalam pembelajaran.
3. Dengan adanya pembelajaran daring memberikan kemudahan pada peserta didik dalam mempelajari berbagai materi pembelajaran.
4. Memberikan berbagai perintah dan pengarahan yang jelas sehingga memudahkan dalam mengerjakan berbagai tugas-tugas.
5. Materi pembelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajaran pada peserta didik.
6. Materi pembelajaran dibuat secara sistematis agar memberikan motivasi belajar, dan dalam bagian akhir materi pembelajaran dibuat rangkumannya.
7. Materi pembelajaran yang disampaikan harus secara nyata, sehingga peserta didik dengan mudah memahami, dan diperaktekan secara langsung oleh peserta didik.
8. Penggunaan metode penjelasannya secara efektif, jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik yang disertai dengan ilustrasi, contoh dan demonstrasi dalam pembelajaran.



9. Sebagai alat untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, maka dapat dilakukannya evaluasi dan meminta umpan balik (feedback) dari pendidik.

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring**

Adanya pembelajaran dari menuntut peserta didik dan pendidik untuk lebih lihai dalam penggunaan teknologi dimasa sekarang ini. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring dapat menggunakan media seperti zoom meeting, gmeet, google classroom, elearning dan sebagainya yang pembelajarannya dapat digunakan secara jarak jauh dan juga tentunya menggunakan jaringan internet. Kelebihan dari pembelajaran daring sebagai berikut:

- a. Melatih kemandirian

Dengan pembelajaran peserta didik tidak bertemu tentunya dengan pendidik, sehingga peserta didik dituntut agar lebih mandiri belajar tanpa adanya pengawasan dari pendidik. Pada kesempatan ini peserta didik dilatih untuk melakukan sebuah riset secara mandiri yang dilakukan melalui media internet atau sumber lain.

- b. Terlatih menggunakan teknologi informasi

Teknologi informasi telah berkembang pesat saat ini. Dengan adanya pembelajaran daring peserta didik





dapat lebih menguasai dan juga mengenal aplikasi yang terdapat dalam pembelajaran daring tentunya.

c. Menambah wawasan

Pembelajaran daring dapat menambah wawasan peserta didik. Sebab, adanya pembelajaran daring peserta didik dapat mencari segala sesuatunya tentang pelajaran melalui media internet dan juga sumber lainnya.

d. Waktu dan tempat yang fleksibel

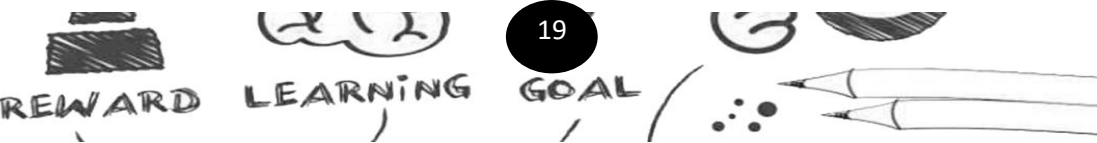
Peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja, dengan yang paling penting adalah terhubung dengan koneksi internet. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran daring sesuai waktu yang disepakati dengan pendidik.

e. Biaya relatif lebih murah dan tentunya dapat diakses dengan mudah

Pembelajaran daring tentunya menjadi lebih murah dari pembelajaran tatap muka bagi peserta didik yang memiliki tempat tinggal yang jauh dari kampus. Karena dengan pembelajaran daring, peserta didik hanya memikirkan kuota internet saja, tidak memikirkan kos-kosan, uang makan dan sebagainya. Akses pembelajaran daring dapat diakses dengan mudah hanya menggunakan telepon genggam, laptop ataupun komputer.

Kekurangan dari pembelajaran daring sebagai berikut:

- a. Kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik  
Pembelajaran daring membuat peserta didik dan pendidik tidak pernah bertemu, sehingga terjadi kurangnya interaksi terhadap peserta didik dan pendidik. Terlebih lagi pengawasan dari seorang pendidik yang berkurang, dikarenakan pembelajaran yang tidak bertemu karena jarak.
- b. Fokus peserta didik terganggu  
Dengan pembelajaran daring peserta didik kebanyakan mengalami fokus yang terganggu, biasanya seperti keadaan rumah yang berisik, peserta didik yang chattingan dengan peserta didik yang lainnya ketika pendidik sedang menjelaskan karena tidak diawasi secara langsung dan sebagainya.
- c. Jaringan yang tidak stabil  
Belajar daring tentunya berkaitan dengan jaringan, dimana dengan jaringan yang tidak stabil akan membuat peserta didik ataupun pendidik mengikuti proses pembelajaran daring. Bagi peserta didik ataupun pendidik yang rumahnya tidak memiliki infrastruktur jaringan sering sekali mengalami kesulitan dalam pembelajaran daring ini.
- d. Kurangnya pemahaman terhadap materi  
Pembelajaran daring membuat peserta didik kurang mengerti terhadap materi yang disampaikan. Sebab, peserta didik tidak dapat bertanya kepada pendidik



tentang materi yang tidak dapat dikuasai secara langsung. Mungkin peserta didik dapat bertanya, tetapi sangat sulit untuk memahami materi apabila tidak dijelaskan secara langsung. Begitupun seorang pendidik yang kesulitan mengetahui apakah peserta didiknya paham atau tidak. Secara tidak langsung, hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik.

e. Pendidik kesulitan memberikan nilai

Pembelajaran daring membuat pendidik sangat sulit dalam menilai perilaku, sikap, kedisiplinan peserta didik dikarenakan tidak dapat bertemu secara langsung dan melihat secara langsung bagaimana peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada.





## BAGIAN IV

# HASIL BELAJAR

### A. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Donni dkk, (2014), hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar adalah proses perubahan



dalam kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi antara individu dan lingkungan. Hasil belajar merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan dan pembelajaran (Setiani dan Priansa, 2015).

Menurut Susanto (2015) hasil belajar digunakan sebagai alat ukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Dimiyati dan Mudjiono (2006) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pendidikan dari puncak proses belajar.

Menurut Purwanto (2017:54) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hamalik, 2007) (Sudjana, 2009). Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menghasilkan perubahan tingkah laku



serta bertambahnya pengetahuan peserta didik atau kecerdasan. Hasil belajar dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melaksanakan belajar dapat ditentukan seberapa besar hasil belajar yang dicapai seseorang. Hasil belajar ini tercermin dalam nilai hasil belajar yang dilaksanakan oleh pendidik setiap akhir proses pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar dapat digunakan untuk menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang (Mudijono, 2009). Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik-peserta didik yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang peserta didik dapat dinaikkan ke kelas yang



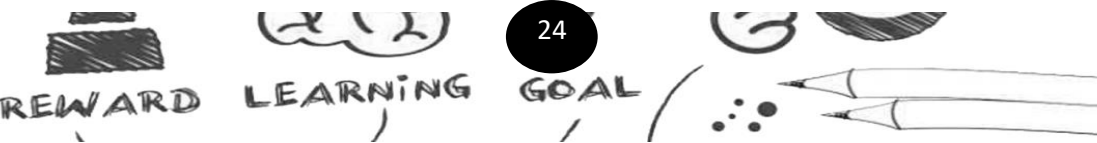
lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat pendidik.

- c. Untuk penempatan, agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan peserta didik pada kelompok yang sesuai.

## B. Faktor Pengaruh Hasil Belajar

Menurut Suryabrata (1989), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Berikut penjelasannya.

1. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari mahasiswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya minat individu dan motivasi belajar.
2. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar mahasiswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini diantaranya lingkungan sosial seperti lingkungan sekolah, keluarga, teman dan sebagainya.
3. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta pendidik sebagai perancang pembelajaran.



Menurut Dalyono (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal (dalam diri) dan faktor eksternal (luar diri). Faktor-faktor internal dan faktor eksternal tersebut meliputi:

- a. Faktor internal yaitu kecerdasan, bakat anak, minat perhatian, motivasi belajar, kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Selanjutnya, factor-faktor tersebut dijelaskan secara detail oleh Slameto (1995).

- a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Demikian halnya kesehatan rohani (jiwa) kurang baik misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena ada konflik atau permasalahan yang sedang dialaminya, atau masalah yang lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

- b) Intelegensi dan bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

- c) Minat dan Motivasi





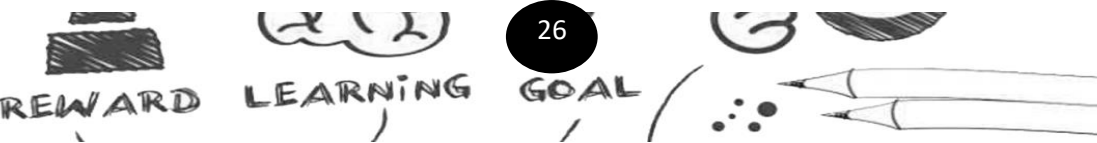
Sebagaimana dengan halnya intelegensi dan bakat minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

d) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

e) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta family yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya



hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

f) Sekolah

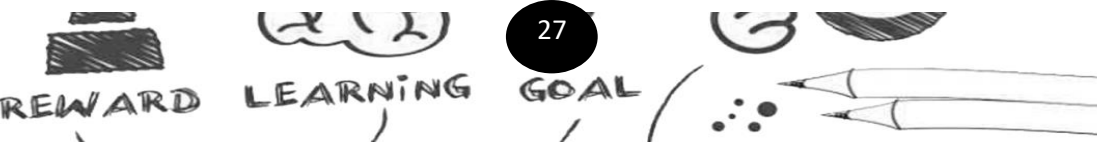
Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas pendidik, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas disekolah, keadaan ruangan, pelaksanaan tata tertib sekolahan, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

g) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak-anaknya bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

h) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.



### C. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu (Purwanto, 2010):

a. Keefektifan (effectiveness)

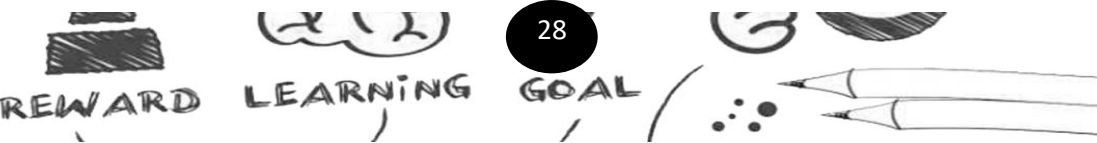
Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

b. Efisiensi (efficiency)

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.

c. Daya Tarik (appeal)

Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya

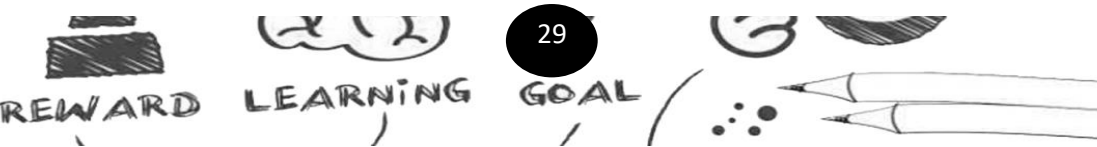


tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

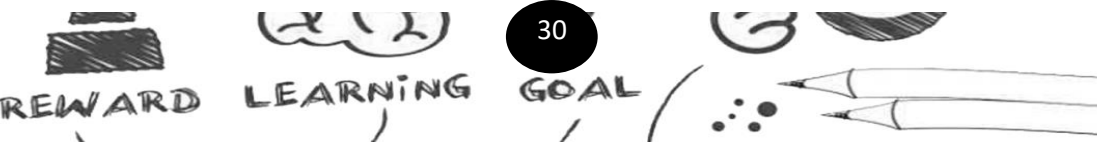
Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

**Tabel 4.1** Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah kognitif a. Ingatan, Pengetahuan (knowledge) b. Pemahaman (Comprehension) c. Penerapan (Application) d. Analisis (Analysis) e. Menciptakan, membangun (Synthesis) f. Evaluasi (Evaluation)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi -materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat



No	Ranah	Indikator
		menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) 6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 6.3 Dapat menyimpulkan
2	Ranah Afektif a. Penerimaan (Receiving) b. Sambutan c. Sikap menghargai (Apresiasi) d. Pendalaman (internalisasi) e. Penghayatan (karakterisasi)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Menggagumi 4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
3	Ranah psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.



No	Ranah	Indikator
	b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani





REWARD



LEARNING

32

GOAL



GOAL



## BAGIAN V

# GAMIFIKASI

### A. Pengertian Gamifikasi

Istilah Gamification pertama kali digunakan di tahun 2008 pada media digital (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Oleh Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011), istilah Gamification didefinisikan sebagai aplikasi permainan mekanik pada situasi non-game atau konteks tertentu. Gamifikasi adalah alat yang ampuh untuk



memberikan pendidikan dan pelatihan di perusahaan. Pertimbangkan definisi formal dari permainan dalam konteks pendidikan seperti: pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur dan reaksi emosional yang semua terdapat dalam satu struktur (Kapp, 2012).

Permainan yang abstrak menunjukkan hanya karakteristik tertentu dari kehidupan nyata dan mereka menyajikan realitas yang berbeda. Unsur tantangan membuat pemain terdorong untuk mencapai tujuan tertentu. Interaktivitas dalam game terjadi antara pemain dan sistem permainan dan di antara pemain. Umpan balik positif atau negatif mempengaruhi perilaku permainan pemain. Pemain bereaksi secara emosional terhadap bagian yang berbeda dari pengalaman gaming. Gamifikasi menggunakan dinamika berbasis game ini untuk terlibat dan tidak hanya melihat. Gamifikasi menyajikan antarmuka estetika menarik yang mempengaruhi bagaimana pemain melakukan permainan. Komponen yang paling penting dari gamifikasi adalah bagaimana mempromosikan permainan berpikir, mengubah dari suatu kegiatan sehari-hari menjadi kesempatan untuk belajar dan berkembang (Kapp, 2012). Sedangkan Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para mahasiswa didik (learners) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap (Glover, 2013). Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gamifikasi atau gamification merupakan strategi



pembelajaran yang menerapkan elemen game pada aplikasi non-game dengan tujuan mengikat dan memotivasi penggunaannya untuk menyelesaikan suatu masalah.

## B. Unsur dan Klasifikasi Gamifikasi

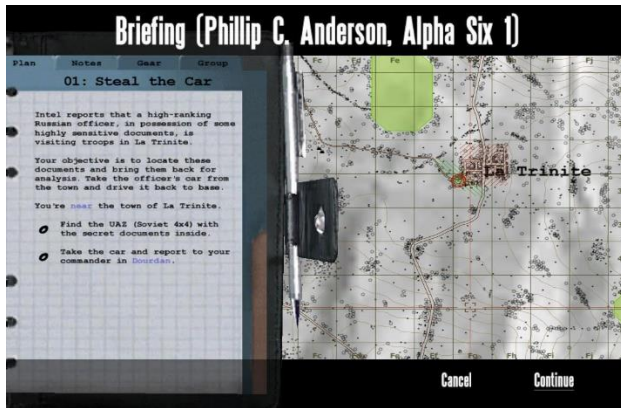
Gamifikasi memiliki tiga konsep dasar permainan yaitu tujuan kegiatan, mekanisme reward, dan pelacakan perkembangan (Glover, 2013). Berikut penjelasan lebih lanjut ketiga konsep tersebut.

### a. Tujuan Kegiatan

Demi mengetahui secara jelas perbedaan antara situasi permainan dan pembelajaran, mahasiswa didik sebagai objek gamifikasi diarahkan melakukan tugas-tugas yang ada. Dari segi permainan, jika sudah melakukan tugas-tugas tertentu mahasiswa didik akan bergerak ke tingkat atau misi selanjutnya, sesuai dengan hasil yang diinginkan. Sementara itu, dari segi pembelajaran, mahasiswa peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai kompleksitas topik atau materi yang dipelajari (Pintrich, 2003). Penerapan strategi yang demikian bertujuan agar mahasiswa peserta didik dapat menguasai topik dan keterampilan dalam pembelajaran. Ames (1992) (Meece, Anderman, & Anderman, 2006) menyatakan bahwa gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan serta motivasi seseorang dalam mengerjakan tugas-tugas belajar, khususnya untuk tugas dengan tingkat kesulitan tinggi. Motivasi berprestasi tersebut akan



meningkat ketika ada pengakuan prestasi dari publik, seperti menggunakan peringkat kelas.



Gambar 5.1 Tujuan Misi (di sebelah kiri) dalam Operation Flashpoint.

#### b. Mekanisme Reward

Ada banyak mekanisme reward yang digunakan dalam permainan. Hal tersebut bergantung pada konteks yang hendak diusung. Akan tetapi, ada tiga kategori reward yang umum digunakan, yaitu:

- 1) Pertama, leaderboards atau papan. Seperti namanya, leaderboards merupakan papan daftar peringkat pemain menurut keberhasilan mereka dalam permainan. Leaderboards termasuk teknik kasar yang cocok untuk tindakan berulang-ulang. Meskipun demikian, leaderboards dapat menjadi motivasi berprestasi yang kuat (meskipun itu memberikan motivasi berprestasi lebih sedikit

sekali atas leaderboard tercapai). Leaderboard biasanya digunakan dalam kegiatan kompetitif tetapi juga dapat digunakan untuk mendorong kerja tim.

END OF ROUND				NEXT ROUND STARTS IN: 0				
SCOREBOARD				UNLOCKS	AWARDS	VEHICLES	KITS	STATS
ATTACKERS				K	D	SCORE	DEFENDERS	
1	🇮🇩	Natum	83	20	8380	20	15	4285
2	🇮🇩	Zakaria	27	5	4338	27	26	3487
3	🇮🇩	superman421	18	15	2528	20	15	2558
4	🇮🇩	superheroes	18	11	2703	14	13	2712
5	🇮🇩	HunterAc3	16	13	2631	14	23	2495
6	🇮🇩	Stgjob	8	6	2148	8	14	2401
7	🇮🇩	Bonhiway	14	18	2023	7	14	2384
8	🇮🇩	Prisid888	12	18	1781	8	18	2127
9	🇮🇩	Adia300	10	6	1764	8	10	1788
10	🇮🇩	JKDeathorGloryJK	5	18	1175	10	15	1550
11	🇮🇩	Basbert	5	15	856	11	10	1442
12	🇮🇩	Jamad1230	1	10	600	12	7	1185

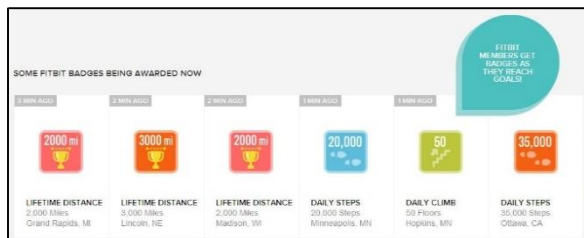
**YOUR TEAM LOST!**  
ROUND DURATION: 00:42

Gambar 5.2 Medan perang Leaderboards.

- 2) Kedua, hadiah. Permainan pada komputer sering menampilkan elemen kustomisasi yang memungkinkan pemain untuk mengadaptasi karakter tertentu dengan gaya bermain yang mereka sukai atau menyesuaikan penampilan karakter mereka. Hal tersebut membantu pemain lebih dekat dengan karakter dan memberikan pengalaman bermain yang lebih berdasarkan penyesuaian yang telah dilakukan. Pada permainan yang menampilkan elemen kustomisasi, para pemain, yakni mahapeserta didik akan mendapat item-item pilihan jika telah menyelesaikan tugas tertentu. Keinginan untuk memperoleh item tersebut memberikan motivasi berprestasi

terhadap mahapeserta didik untuk melakukan tugas-tugas yang dimaksud. Item hadiah juga dapat diperoleh jika mahapeserta didik mengambil kegiatan tambahan dan mampu memenuhi target yang telah ditentukan pada kegiatan tersebut. Pada kegiatan tambahan, para pemain memiliki motivasi beragam untuk memperoleh hadiah. Meskipun demikian, mereka akan melakukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai kondisi yang dipersyaratkan.

- 3) Ketiga, medali. Medali merupakan ikon yang ditampilkan secara terbuka di profil online. Medali yang diperoleh mengindikasikan kegiatan apa saja yang diselesaikan oleh pemain. Tidak hanya itu, perolehan medali juga memungkinkan sang pemain melacak apa yang telah dilakukannya dan kemudian diperlihatkan kepada pihak pemain lain.

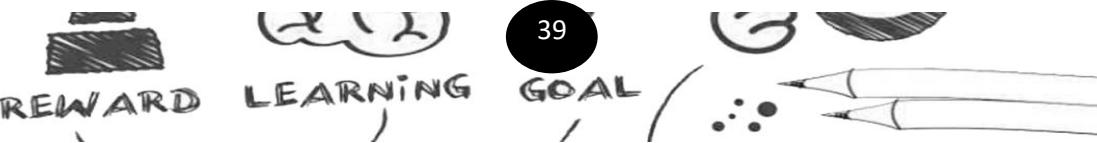


**Gambar 5.3** Contoh Tanda Pangkat Medali Diberikan Kepada Pengguna

c. Pelacakan Perkembangan

Seperti proses pembelajaran, pelacakan perkembangan dalam tujuan pembelajaran merupakan hal penting dalam permainan. Sebaliknya menjadi tidak mungkin untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang tersisa yang diperlukan untuk memenuhi kondisi kemenangan. Beberapa pelacakan ini dapat disimpulkan dari mekanisme reward, tetapi hal ini adalah ukuran yang sangat sederhana dan banyak permainan yang memiliki cara untuk dengan cepat mengidentifikasi tugas yang dimiliki dan belum selesai, dan statistika bermain secara umum. Metode pelacakan perkembangan agak analog dengan pemberian umpan balik dalam pendidikan. Umpan balik yang baik harus menguraikan apa yang mahapeserta didik telah lakukan dan memberikan bimbingan tentang bagaimana meningkatkan atau kemajuan di masa depan, dan pelacakan perkembangan dalam game menampilkan tugas yang sama dengan meng-identifikasi langkah-langkah yang diambil untuk menjadikan ke tonggak berikutnya.

Sterweil (2005) menyebut bahwa terdapat empat kebebasan dalam memainkan Gamifikasi. **Pertama**, kebebasan untuk gagal yakni memungkinkan melakukan kesalahan yang dengan sedikit konsekuensi. **Kedua**, kebebasan untuk bereksperimen yang memungkinkan pemain mengeksplorasi dan



menemukan strategi baru atau informasi. **Ketiga** kebebasan untuk mengasumsikan identitas: yang mendorong pemain untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda. **Keempat**, kebebasan usaha yang memungkinkan pemain untuk pergi melalui periode aktivitas intens dan relatif tidak aktif, sehingga pemain dapat berhenti sejenak dan merenungkan tugas yang telah mereka capai.



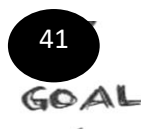
**Gambar 5.4** Klasifikasi gamifikasi menurut Sterweil (2005)

Adapun konsep rancangan gamifikasi sebagai berikut.

1. Aturan adalah tatanan yang dijadikan landasan dalam suatu permainan. Umumnya, aturan ini digunakan

untuk menjelaskan apa yang dapat dan tidak dilakukan oleh pengguna permainan.

2. Umpan balik yang didapatkan oleh pengguna merupakan imbalan karena telah mencapai atau menyelesaikan sesuatu. Umpan balik bisa diasosiasikan dengan hadiah dan point.
3. Tujuan adalah hal utama yang harus dicapai oleh pengguna atau mahapeserta didik dalam permainan. Oleh karena itu, tujuan dapat didefinisikan menjadi multiple atau single berdasarkan dari sisi jumlah target yang harus dicapainya. Biasanya, ketika pengguna berhasil mencapai tujuan maka sebuah game dinyatakan berakhir.
4. Tantangan adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menguji tingkat kemahiran pemain. Oleh karena itu, tantangan termasuk komponen penting dalam pembentukan game.







REWARD



LEARNING

42

GOAL



GOAL



## BAGIAN VI

# PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI

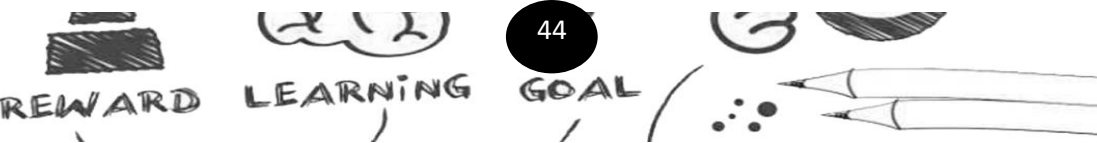
### A. Pengembangan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses aktif manusia untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman. Pembelajaran dapat berjalan baik apabila terdapat

komunikasi yang aktif antara mahasiswa dengan sejawatnya, fasilitator, maupun dengan sumber belajar yang lain (N. B. S. Wangi, 2019) Saat komunikasi aktif terjadi, maka tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, komunikasi aktif merupakan faktor penting yang disyaratkan oleh pendekatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rollings & Adams, 2003).

Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar agar mahasiswa dapat berfikir sesuai kemampuannya untuk memperoleh suatu pengetahuan. Dari proses pembelajaran yang panjang, mahasiswa akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar ini digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran. Hasil belajar mahasiswa yang rendah dipengaruhi oleh lemahnya kemampuan dalam berpikir dan pemahaman konsep. Hal ini berakibat pada keterampilan mahasiswa dalam memecahkan masalah di masa yang akan datang. Apabila mahasiswa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, maka mahasiswa tersebut dapat juga menyelesaikan masalah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari.

Pada awal tahun 2019 telah terjadi kasus pandemi Covid-19 di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Pandemi ini berdampak seluruh aspek bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah memberikan solusi dengan mengubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran



daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online. Pembelajaran ini membutuhkan jaringan internet dan teknologi digital. Pembelajaran daring memiliki peluang dan tantangan tersendiri. Pembelajaran daring mempermudah perkuliahan dan penugasan kepada mahasiswa tanpa harus bertemu langsung, namun untuk penerapan pembelajaran daring ini mengalami hambatan jaringan karena tidak semua daerah memiliki jaringan internet yang baik. Pembelajaran daring secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar mahasiswa. Menurut Sutrisno (2021), hasil belajar mahasiswa menjadi rendah karena keterbatasan dari pemateri dan pemahaman mahasiswa yang kurang terkenala jaringan. Semakin lama pembelajaran daring dilakukan di masa pandemi mengakibatkan berkurangnya minat mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran. Akibatnya hasil belajar mahasiswa pun kurang maksimal dan terkesan hanya menunaikan kewajiban saja. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan inovasi pada pembelajaran daring yaitu gamifikasi. Gamifikasi adalah proses yang bertujuan untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan permainan berpikir, desain permainan, dan mekanisme permainan (N. B. S. W. Wangi et al., 2018) (Seaborn & Fels, 2015).

Konsep gamifikasi dalam pengembangan pembelajaran daring adalah memasukkan unsur-unsur game di dalam media pembelajaran daring dalam hal ini e-learning menggunakan moodle. Dalam permainan ini



mahasiswa mengikuti aktivitas mata kuliah dalam 6 level yang berbeda. Mahasiswa akan mengumpulkan poin pada setiap level. Jika setiap mahasiswa mampu menyelesaikan aktivitas di setiap level, maka mahasiswa akan dapat naik ke level berikutnya.

Gamifikasi yang akan dikembangkan memiliki empat dasar komponen permainan, yakni aturan gamifikasi, umpan balik (leaderboards), hadiah, medali, tujuan, dan tantangan. Melalui strategi gamifikasi tersebut diharapkan dapat (1) memberikan pilihan dan kendali kepada para mahasiswa, (2) memupuk rasa percaya diri atas kemampuan diri mereka menghadapi dan menyelesaikan tantangan, (3) menyediakan materi dan kunci jawabannya, (4) memberi penghargaan atas tambahan pembelajaran yang diambil, serta (5) membantu mahasiswa menjalin interaksi sosial melalui kegiatan kepemimpinan atau interaksi sosial lainnya.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran daring adalah model pengembangan ADDIE menurut Lee and Owens (2004) yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluations. Pengembangan dilaksanakan di Universitas Islam Darul 'ulum. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Adapun instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi media, lembar validasi materi, dan angket respon mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis kevalidan

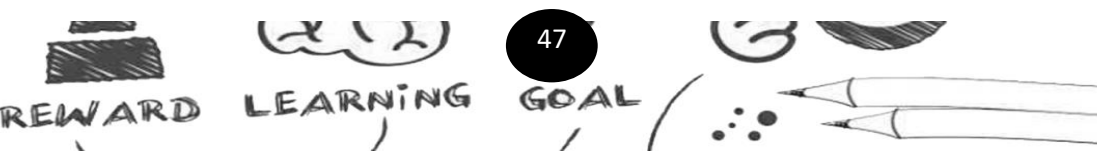


media gamifikasi dari validator media dan validator materi. Setelah itu, dilakukan uji coba produk kepada subjek uji coba. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 8, kelas A sebanyak 10 mahasiswa dan kelas B sebanyak 10 mahasiswa. Namun sebelum dilakukan uji coba produk, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk angket respon mahasiswa. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya angket, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengukur kehandalan angket. Berikut hasil uji validitas dan reliabilitasnya.

**Tabel 6.1** Uji Validitas Angket Respon Mahasiswa

Pertanyaan	Korelasi	P-value	Kriteria
1	0,565	0,009	valid
2	0,463	0,040	valid
3	0,487	0,029	Valid
4	0,796	0,000	Valid
5	0,45	0,029	Valid
6	0,652	0,000	Valid
7	0,525	0,002	Valid
8	0,532	0,017	Valid
9	0,532	0,016	Valid
10	0,488	0,029	Valid

Terlihat pada Tabel 6.1, untuk setiap pertanyaan memiliki nilai p-value kurang dari 0,05 (Sugiyono, 2016), maka setiap pertanyaan pada anget respon mahasiswa dikatakan valid.



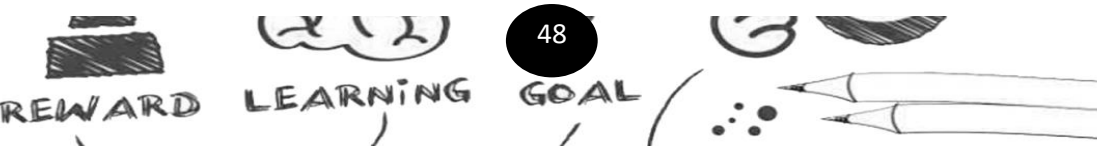
Tabel 6.2 Uji Reliabilitas Angket Respon Mahasiswa

## Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.743	10

Terlihat pada Tabel 6.2, nilai Cronbach alpha yang diperoleh sebesar 0,743, nilai tersebut lebih besar dari 0,6 (Sunnyoto, 2009), sehingga dapat dikatakan bahwa angket respon mahasiswa reliabel.

Hasil penelitian ini berupa pengembangan pembelajaran daring pada moodle menggunakan gamifikasi. Gamification yang diterapkan pada moodle berupa level dan reward. Level yang dimaksud pada penelitian ini merupakan level yang terdapat pada game di moodle. Jika level yang terlewati semakin tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh mahasiswa semakin baik. Setiap level memiliki poin nilai tersendiri. Jika mahasiswa telah melewati setiap level, maka poin mahasiswa tersebut akan bertambah. Selain level, ada pula reward. Reward tersebut digunakan untuk mengetahui posisi mahasiswa berada yaitu di level berapa dan jumlah poin yang didapatkan. Dengan adanya gamifikasi pada e-learning diharapkan



dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa terutama pada mata kuliah penyusunan media pembelajaran PBSI.

Untuk menguji apakah media yang digunakan layak atau tidak digunakan uji validasi media. Uji validasi media yang dilakukan oleh validator media dan validator materi. Validator media melakukan penilaian validasi menggunakan angket dengan 10 butir total pertanyaan dengan nilai mengikuti skala Likert dari skor 1 sampai 4. Berikut hasil uji validasi validator media.

**Tabel 6.3** Uji Validasi Validator Media

Validasi	Validator Media 1	Validator Media 2	Rata-Rata
Nilai Total	37	38	37,5
Persentase	92,5%	95%	93,75%
Kategori	sangat valid	sangat valid	sangat valid

Berdasarkan hasil validasi dari validator media pada Tabel 3, rata-rata nilai dari validator media sebesar 37,5 dengan kategori sangat valid. Selain itu, terlihat hasil rata-rata presentase validitas dari validator media 93,75%. Selanjutnya, dilakukan uji validasi dari validator materi. Validator materi melakukan penilaian validasi menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan nilai mengikuti skala Likert dari skor 1 sampai 4. Berikut ini hasil uji validasi validator materi.





**Tabel 6.4** Uji Validasi Validator Materi

<b>Validasi</b>	<b>Validator Materi 1</b>	<b>Validator Materi 2</b>	<b>Average</b>
<b>Nilai Total</b>	34	36	35
<b>Persentase</b>	85%	90%	87,5%
<b>Kategori</b>	Sangat valid	sangat valid	sangat valid

Berdasarkan hasil validasi dari validator materi pada Tabel 6.4, rata-rata nilai dari validator materi sebesar 35 dengan kategori sangat valid dan hasil rata-rata presentase validitas dari validator media sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil validasi validator media dan validator materi, disimpulkan bahwa media pembelajaran daring berbasis gamifikasi menggunakan moodle yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat valid untuk diujicobakan.

Tahap akhir yaitu uji coba produk. Pada tahap ini produk atau media diujicobakan kepada 15 mahasiswa. Uji coba produk dilakukan dmenggunakan angket respon mahasiswa yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Berikut ini hasil uji coba produk.

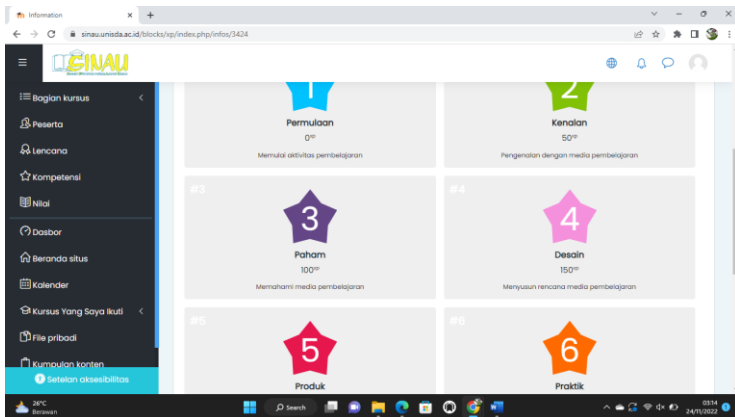


Tabel 6.5 Uji Coba Produk

Responden	Nilai Total	Persentase	Kategori
1	31	77,5%	Sangat layak
2	35	87,5%	Sangat layak
3	39	97,5%	Sangat layak
4	38	95%	Sangat layak
5	33	82,5%	Sangat layak
6	37	92,5%	Sangat layak
7	40	100%	Sangat layak
8	39	97,5%	Sangat layak
9	39	97,5%	Sangat layak
10	31	77,5%	Sangat layak
11	37	92,5%	Sangat layak
12	38	95%	Sangat layak
13	37	92,5%	Sangat layak
14	35	87,5%	Sangat layak
15	32	80%	Sangat layak
16	38	95%	Sangat layak
17	36	90%	Sangat layak
18	35	87,5%	Sangat layak
19	36	90%	Sangat layak
20	38	95%	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>	<b>36,2</b>	<b>90,5%</b>	<b>Sangat layak</b>



Pada Tabel 6.5, nilai skor yang diperoleh dari setiap responden ada di atas 30 dan persentasenya di atas 75%. Rata-rata skor dari responden sebesar 36,2 dan rata-rata persentasenya 90,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kategori sangat layak. Dari beberapa rangkaian validasi dari ahli media, validasi dari validator materi, dan uji coba produk yang telah dilakukan, maka secara keseluruhan media pembelajaran dapat dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai penunjang mahasiswa belajar.



Gambar 6.1 Tampilan Gamifikasi di Moodle

## B. Implementasi Pada Hasil Belajar

Indonesia mengalami kasus pandemi Covid-19 berawal sejak tahun 2020. Kasus ini terjadi disebabkan oleh virus yang menular yaitu Coronavirus. Semakin hari jumlah penularan Covid-19 semakin tinggi. Oleh karenanya, pemerintah mengambil kebijakan untuk mengurangi

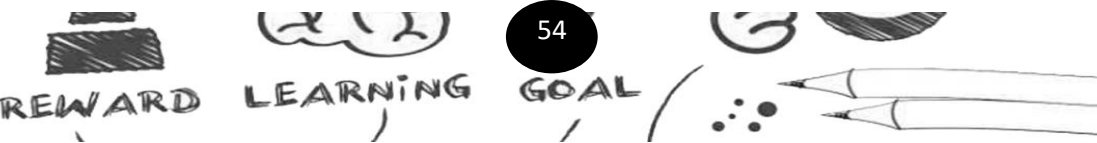
aktivitas masyarakat, salah satunya perubahan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar siswa yang awalnya tatap muka di sekolah diubah menjadi kegiatan belajar mengajar dari rumah. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari rumah memanfaatkan jaringan internet atau dikatakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Pembelajaran dilakukan dengan bantuan media online seperti google classroom, moodle, zoom, dan lain sebagainya. Seiring dengan berjalannya waktu, proses pelaksanaan pembelajaran daring mengalami beberapa kendala, terutama saat kegiatan praktikum. Komunikasi dua arah antara mahasiswa dengan dosen menjadi berkurang, terlihat dari antusias mahasiswa saat pembelajaran berlangsung menjadi pasif. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan strategi yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu gamifikasi.

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan permainan yang dimaksud yaitu memasukkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Gamifikasi digunakan untuk memotivasi mahasiswa lebih bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan bahwa proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif (Jusuf, 2016). Dengan adanya proses pembelajaran yang menarik, akan berdampak pada hasil belajar mahasiswa.



Sebelumnya, Wangi dan Chandra (2022) melakukan penelitian dan pengembangan pembelajaran daring berbasis gamifikasi menggunakan media Moodle. Wangi dan Chandra memodifikasi pembelajaran daring pada media Moodle dengan menambahkan gamifikasi. Namun, dalam penelitian tersebut belum terlihat terkait apakah gamifikasi yang diterapkan telah berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Pada kesempatan kali ini, dilakukan penelitian lanjutan dengan tujuan penelitian untuk menentukan peranan pembelajaran daring berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar mahasiswa, terlebih saat pandemi Covid-19. Selain itu, akan dilihat keefektifan dari pembelajaran daring berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar mahasiswa.

Menurut Singh dan Alexander (2019) pembelajaran daring didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan melalui bantuan internet atau komputer online dalam sebuah kelas, sehingga terjadi berinteraksi antara mahasiswa dengan dosen. Selain itu, pembelajaran daring tidak bergantung pada lokasi mahasiswa maupun dosen untuk berpartisipasi didalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan menggunakan Learning Management System (LMS) (Ariani, 2020). LMS merupakan aplikasi yang menangani tugas administratif terkait pembelajaran seperti membuat dan menyediakan kursus online, dan merekam data mahasiswa (Shank, dkk., 2008). Pembelajaran daring digunakan sebagai solusi dari pembelajaran yang dilakukan

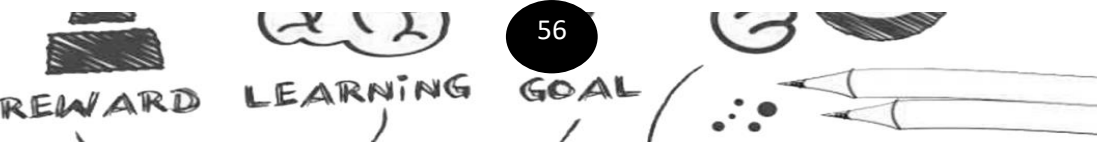


di era pandemi Covid-19 (Kamis et al., 2022; Siron et al., 2020).

Kenyataannya pembelajaran daring tidak dapat menggantikan pembelajaran tatap muka secara utuh, karena pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran membutuhkan interaksi dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Interaksi dalam pembelajaran daring terkesan sekedar distribusi informasi saja, sehingga mahasiswa kehilangan kemampuan dan pengalaman belajar. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman dosen terhadap konsep pembelajaran daring, sehingga dosen lebih banyak memberikan tugas dibandingkan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, kesulitan dalam jaringan internet di beberapa daerah dapat menyebabkan pembelajaran daring tidak maksimal. Lismawani & Shadiqin (2021) menyatakan bahwa pembelajaran daring mengakibatkan siswa tidak fokus belajar, fasilitas pembelajaran secara daring masih kurang, orang tua dan guru belum siap untuk pembelajaran daring. Selaras dengan hal tersebut Dewantara dan Heru (2021) berpendapat bahwa pembelajaran secara daring tidak efektif dilakukan karena mahasiswa merasa jenuh. Hal ini diperkuat oleh Mediana (2020), sebanyak 9% responden merasa kehilangan kemampuan dalam belajar, 12% merasa bosan, dan 8,3% membutuhkan liburan. Mayoritas siswa merasa pembelajaran daring dirasa tidak efektif, karena dalam praktiknya pendidik lebih dominan dalam pemberian tugas bukan penjelasan materi.

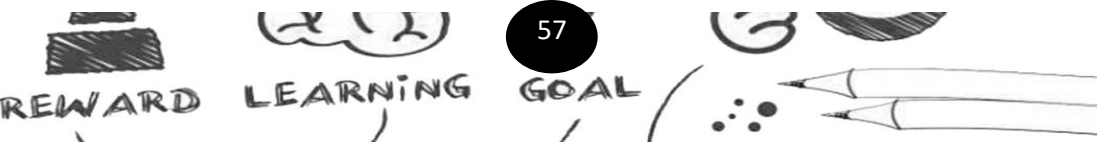


Untuk menarik mahasiswa dalam proses pembelajaran daring diperlukan inovasi pembelajaran terbaru, yaitu penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen design permainan dalam konteks bukan permainan (Deterding, dkk., 2011). Gamifikasi sebagai solusi yang dimasukkan kedalam sistem e-learning yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Hursen dan Bass, 2019). Mekanisme permainan seperti poin, level, hadiah dan umpan balik dalam gamifikasi ditawarkan untuk digabungkan ke dalam sistem e-learning (Alshammari, 2020). Sinnott dan Ling (2020) melakukan review dari gamifikasi plugin level up pada Moodle, dimana ada respon positif terhadap level up untuk meningkatkan Moodle. Amany dan Aisyah (2021) mengatakan bahwa pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat menjadi variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar serta berjalan efektif saat Work From Home. Selanjutnya, Mahfudah dkk (2021) mengatakan bahwa penerapan dari gamifikasi pada model Blended Learning terhadap hasil pembelajaran Desain Grafis yaitu mengalami kenaikan nilai namun tidak berpengaruh secara signifikan. Pradana, dkk (2018) melakukan penelitian tentang pengaruh elemen gamification terhadap hasil belajar siswa pada e-learning pemrograman java menggunakan media CodeManiac (CoMa). Berdasarkan hasil penelitian Hadi, dkk (2021), 67,7% siswa menyatakan bahwa pembelajaran daring dengan gamifikasi dirasa lebih menyenangkan, dan lebih efisien untuk dilaksanakan. Hal



tersebut diperkuat oleh pernyataan Nurjannah (2020) bahwa pemberian gamifikasi efektif dalam pembelajaran matematika. Gamifikasi juga dapat memberikan warna baru pada proses pembelajaran karena proses pembelajaran menjadi tidak monoton. Proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, meningkatkan motivasi, lebih bermanfaat dan efektif apalagi pada masa pandemi Covid-19 (Solviana, 2020). Sailer dan Lisa (2019) melakukan meta analisis pada efek dari gamifikasi terhadap hasil belajar baik secara kognitif, motivasi maupun perilaku, memberikan hasil yang positif.

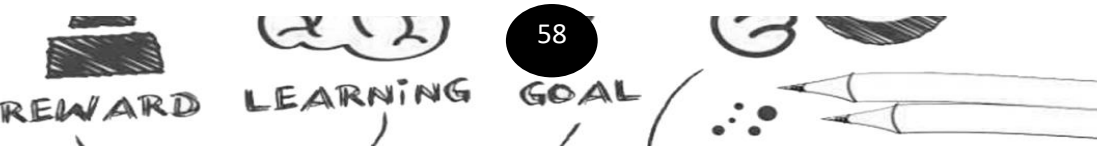
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk data yang berupa angka (Sugiyono, 2021). Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan Quasi Experimental dengan Nonequivalent Control Group Design (Cohen, dkk., 2018). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 20 mahasiswa PBSI Universitas Islam Darul 'ulum Lamongan semester 6 terdiri dari 10 mahasiswa kelas A sebagai kelas eksperimen dan 10 mahasiswa kelas B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan pembelajaran daring berbasis gamifikasi, sedangkan kelas control adalah kelas yang menggunakan pembelajaran daring biasa. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan dua





jenis tes yaitu pre-test dan post-test. Adapun tahapan penelitian yang pertama yaitu uji validitas dan reliabilitas. Uji ini bertujuan untuk melihat instrumen soal pre-test dan post-test dapat digunakan secara valid dan handal ketika pengambilan data. Tahap kedua, melakukan analisis data. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji independen sample t-test. Sebelum dilakukan uji independen sample t-test, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu menentukan keefektifan pembelajaran daring berbasis gamifikasi dengan menggunakan uji N-gain. Untuk membantu proses analisis data, peneliti menggunakan software SPSS 25.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen soal pre-test dan post-test. Uji validitas digunakan untuk menguji butir soal pada instrumen yang digunakan valid atau tidak (Abu-Bader, 2021), sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengukur kehandalan dari instrumen apakah dapat digunakan berulang kali (Abu-Bader, 2021). Uji validitas menggunakan korelasi Pearson, sedangkan uji reliabilitas menggunakan nilai Cronbach-alpha. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas.



**Tabel 6.6 Hasil Uji Validasi**

Per tanya an	Pre-test			Post-test		
	p- value	r- value	Kriteria	p- value	r- value	Kriteria
1	0,000	0,652	Valid	0,000	0,865	Valid
2	0,000	0,629	Valid	0,000	0,665	Valid
3	0,000	0,877	Valid	0,000	0,827	Valid
4	0,000	0,706	Valid	0,001	0,598	Valid
5	0,000	0,709	Valid	0,000	0,751	Valid
6	0,032	0,392	Valid	0,005	0,494	Valid
7	0,033	0,389	Valid	0,017	0,433	Valid
8	0,002	0,549	Valid	0,001	0,560	Valid
9	0,000	0,629	Valid	0,000	0,725	Valid
10	0,000	0,652	Valid	0,000	0,674	Valid

Terlihat pada Tabel 6.6, nilai p-value untuk setiap butir pertanyaan kurang dari 0,05, dan nilai r-value untuk setiap butir pertanyaan lebih besar dari nilai r-tabel 0,3610. Butir pertanyaan dikatakan valid apabila memiliki nilai p-value < 0,05 dan r-value > r-tabel (Sugiyono, 2021). Dengan begitu, setiap butir pertanyaan pada soal pre-test dan post-test dikatakan valid. Artinya, butir-butir pertanyaan instrumen pada soal pre-test dan post-test dapat digunakan sebagai alat ukur yang akurat. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan nilai Cronbach-alpha. Berikut hasilnya.

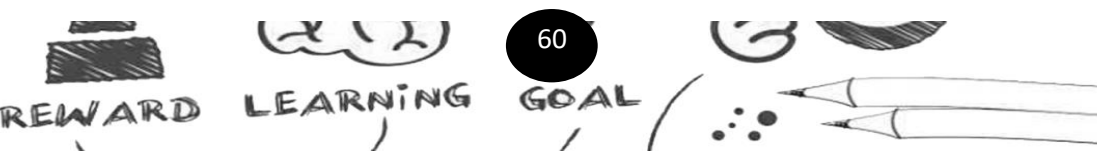


**Tabel 6.7** Hasil Uji Reliabilitas

Nilai	Pre-test	Post-test
<i>Cronbach-alpha</i>	0,808	0,847

Terlihat pada Tabel 6.7, nilai Cronbach-alpha untuk masing-masing soal pre-test dan post-test sebesar 0,808 dan 0,847. Abu-Bader (2021) mengatakan bahwa soal dikatakan reliabel dapat diterima apabila nilai Cronbach-alpha lebih besar dari 0,6. Dengan begitu, soal pre-test dan post-test dikatakan reliabel. Artinya, soal pre-test dan post-test dapat digunakan sebagai instrumen untuk pengumpulan data yang handal.

Setelah instrumen soal pre-test dan post-test dikatakan valid dan reliabel, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data. Saat pengambilan data, kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kontrol sama-sama diberi soal pre-test yang sama. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran daring berbasis gamifikasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran daring biasa. Adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu Moodle. Setelah penerapan pembelajaran di masing-masing kelas, dilakukan penilaian hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan soal post-test yang sama untuk tiap kelas. Berikut ini ringkasan statistika deskriptif hasil belajar mahasiswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

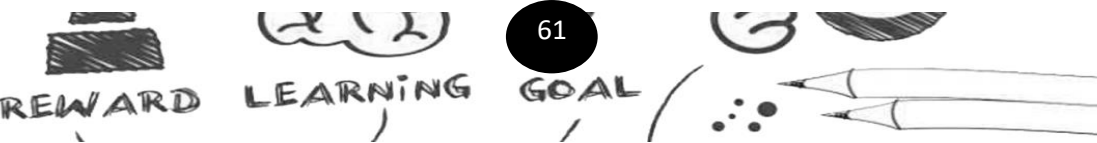


**Table 6.8** Statistika Deskriptif

Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Mean	5,80	9,00	5,70	7,20
Median	6,00	9,00	5,50	7,00
Modus	6,00	9,00	5,00	7,00
Standar Deviasi	1,317	0,816	1,337	0,789
Variansi	1,733	0,667	1,789	0,622
Minimum	3,00	8,00	4,00	6,00
Maksimum	8,00	10,00	8,00	8,00

Berdasarkan Tabel 6.8, terlihat bahwa nilai rata-rata post test untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata post test kelas kontrol. Artinya, hasil belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring berbasis gamifikasi lebih baik daripada hasil belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran daring biasa.

Tahap selanjutnya itu, analisis data. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji independen sample t-test. Uji independen sample t-test merupakan Sebelum dilakukan uji independen sample t-test, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak (Sabo dan Edward (2013); Montgomery (2020)), sedangkan uji homogenitas digunakan untuk menguji data memiliki varians yang sama atau tidak (Sabo dan Edward (2013); Montgomery (2020)).



Kedua uji tersebut perlu dilakukan sebab sebagai prasyarat dalam melakukan uji independen sample t-test.

**Table 6.9** Uji Normalitas

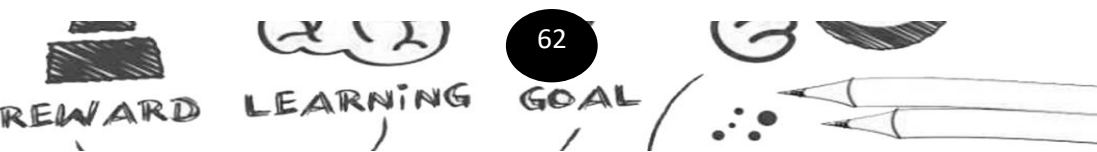
<b>Data</b>	<b>P-value</b>
Pretest_Eksperimen	0,053
Pretest_Kontrol	0,200
Posttest_Eksperimen	0,200
Posttest_Kontrol	0,091

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 6.9, terlihat bahwa nilai p-value pada setiap hasil uji pretest dan post test pada kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05. Artinya, hasil uji pretest dan post test pada kelas eksperimen dan kontrol mengikuti distribusi normal.

**Table 6.10** Uji Homogenitas

<b>Uji Homogenitas</b>	<b>Pretest (Eksperimen dan Kontrol)</b>	<b>Post test (Eksperimen dan Kontrol)</b>
P-value	0,552	0,850

Terlihat dari Tabel 6.10, pada uji homogenitas untuk pretest pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai p-value 0,552 lebih besar dari 0,05. Artinya, data pretest untuk kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen. Pada uji homogenitas untuk post test pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai p-value 0,850 lebih



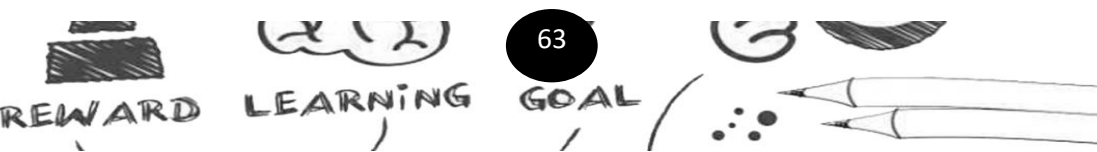
besar dari 0,05. Artinya, data post tes untuk kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, dilakukan uji independen sampel t tes untuk data pretest dan post tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 6.11** Uji Independen Sampel T

<b>Uji Independen Sampel T</b>	<b>Pretest (Eksperimen dan Kontrol)</b>	<b>Post test (Eksperimen dan Kontrol)</b>
P-value	0,868	0,000

Berdasarkan hasil pada Tabel 6.11, nilai p-value untuk pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,868 lebih besar dari 0,05. Artinya, tidak ada perbedaan nilai pretest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada post test pada kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Artinya, ada perbedaan nilai post test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu menentukan keefektifan pembelajaran daring berbasis gamifikasi dengan menggunakan uji N-Gain. Sebelum melakukan uji N-Gain, diuji terlebih dahulu data N-Gain dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independen sampel t-test. Berikut hasil analisis data yang dilakukan untuk N-Gain.



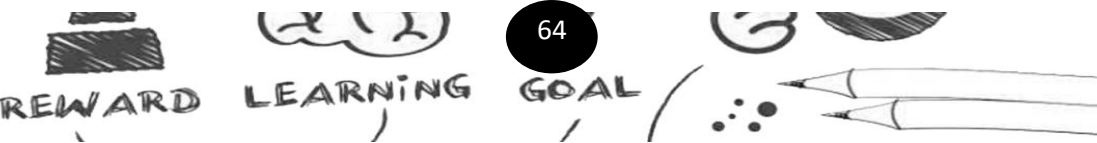
**Table 6.12** Hasil Analisis Data Uji N-Gain

Data	Uji Normalitas (P-value)	Uji Homogenitas (P-value)	Uji Independen Sampel T (P-value)
Ngain_Eksperimen	0,200	0,281	0,001
NGain_Control	0,06		

Berdasarkan Tabel 6.12, terlihat bahwa nilai N-Gain untuk kelas eksperimen dan kontrol mengikuti distribusi normal, karena nilai p-value keduanya lebih besar dari 0,05. Pada uji homogenitas, terlihat bahwa p-value sebesar 0,281 lebih besar dari 0,05, berarti nilai N-Gain memiliki varians yang homogen. Pada hasil uji independen sample t test diperoleh nilai p-value sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,01, sehingga dikatakan bahwa ada perbedaan nilai N-Gain dari kelompok eksperimen maupun kontrol. Selanjutnya, nilai keefektifan pembelajaran daring berbasis gamifikasi dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata dari N-Gain setiap kelas. Berikut hasil uji N-Gain.

**Table 6.13** Uji N-Gain

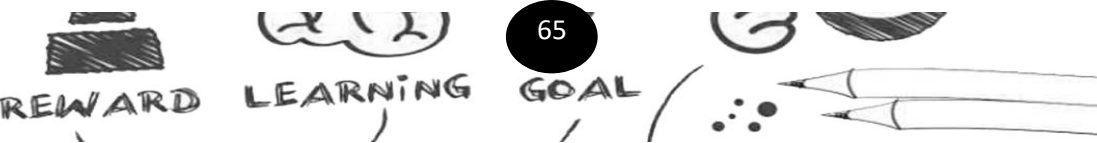
Uji N-Gain	N-Gain_Eksperimen	N-Gain_Kontrol
Mean	77,3095%	28,6667%



Terlihat pada Tabel 6.13, menurut Hake, R.R. (1999) nilai rata-rata untuk N-Gain kelas eksperimen sebesar 77,3095% termasuk dalam kategori efektif, sedangkan nilai rata-rata untuk N-Gain kelas kontrol sebesar 28,6667% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan penggunaan gamifikasi pada pembelajaran daring efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menggunakan bantuan tes untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa. Dari data yang telah dianalisis diperoleh nilai p-value dari nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,000 dan telah ditentukan nilai taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, sehingga dapat dituliskan nilai p-value kurang dari taraf signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis awal ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan pembelajaran daring gamifikasi dengan pembelajaran daring biasa, sehingga diinterpretasikan bahwa pembelajaran daring dengan gamifikasi lebih baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil tersebut diperkuat juga dengan rata-rata nilai post test hasil belajar mahasiswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

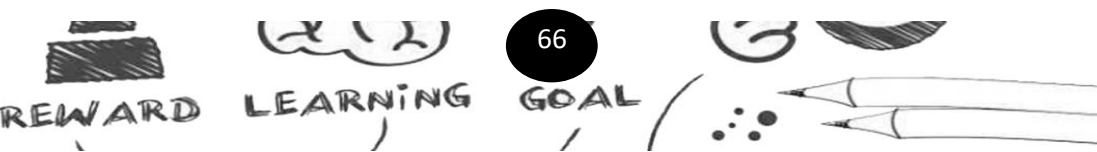
Terdapat beberapa hal yang menyebabkan adanya perbedaan nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu model pembelajaran yang dilakukan di kelas. Pada kelas



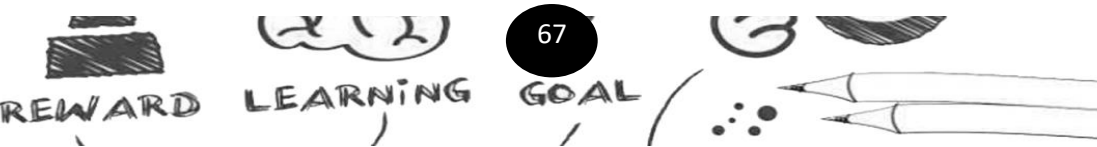


eksperimen dilakukan pembelajaran daring berbasis gamifikasi. Menurut Wangi, dkk (2020), strategi gamifikasi memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran terutama pada prestasi mahasiswa. Gamifikasi dalam strategi pembelajaran yang mengimplementasikan elemen permainan dalam aplikasi non game untuk mengikat dan memotivasi pengguna dalam menyelesaikan masalah. Dalam strategi ini, pembelajaran dibuat lebih menarik dan mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan melibatkan gamifikasi dalam pembelajaran daring menunjukkan adanya hubungan antara hasil belajar dengan model pembelajaran. Pembelajaran daring berbasis gamifikasi dapat membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan sehingga hasil belajar mahasiswa meningkat.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan secara daring biasa dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada dosen dan memberikan materi secara online melalui internet dan media Moodle. Kemudian, mahasiswa diminta untuk memahami materi dan contohnya yang diunggah di Moodle pada LMS. Mahasiswa juga diberikan tugas untuk dapat diselesaikan. Akibatnya pembelajaran kurang efektif dan menurunkan minat mahasiswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil post tes pada kelas kontrol yang lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen.




Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran daring berbasis gamifikasi dapat digunakan dosen sebagai upaya untuk mendukung dan memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis gamifikasi membuat kondisi belajar di dalam kelas menjadi semakin menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Gamifikasi memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa diantaranya meningkatkan motivasi dan penampilan yang baik, mengembangkan keretampilan abad 21, mendorong interaksi sosial, meningkatkan daya saing dalam pembelajaran, dan memberikan kebebasan kepada mahasiswa (Rahmani, 2020). Beberapa penelitian yang memperkuat gamifikasi dapat memberikan efek dalam pembelajaran daring diantaranya oleh Alshammari (2020), Gafni, dkk (2018), Hal ini membuktikan bahwa, ada pengaruh yang signifikan dari pembelajaran daring berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar mahasiswa sebesar lebih dari 77% berdasarkan hasil N-Gain. Dengan demikian tercapailah tujuan dari penelitian ini model pembelajaran daring berbasis gamifikasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.






REWARD



LEARNING

68

GOAL

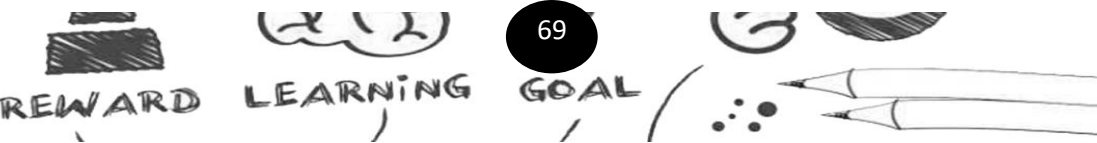


GOAL

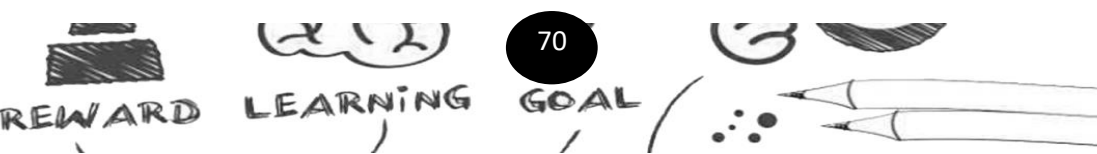


## DAFTAR PUSTAKA

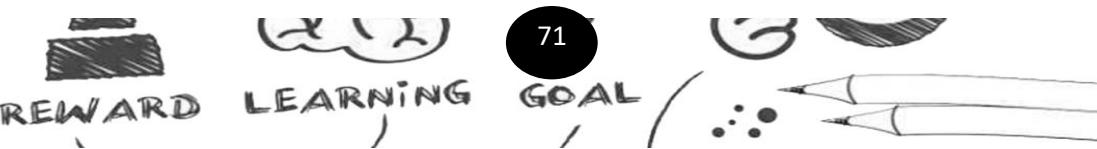
- Abu-Bader, S. H. (2021). Using Statistical Methods in Social Science Research. Oxford University Press.
- Alshammari, M. T. (2020). Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students. TEM Journal, 9(2), 806–813. <https://doi.org/10.18421/TEM92-51>
- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemi COVID-19. ADI Bisnis



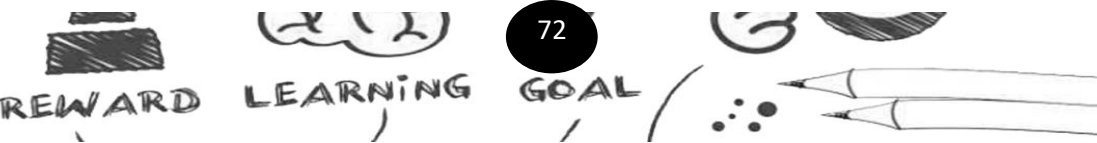
- Digital Interdisiplin Jurnal, 1(1), 48–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/abdi.viii.116>
- Antonaci, A., Klemke, R., & Specht, M. (2019). The effects of gamification in online learning environments: A systematic literature review. *Informatics*, 6(3), 1–22. <https://doi.org/10.3390/informatics6030032>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Bachtiar, F. A., Pradana, F., Priyambadha, B., & Bastari, D. I. (2018). CoMa : Development of Gamification-based E-learning. *International Conference on Information Technology and Electrical Engineering: “Smarter Technology for Better Society.”*
- Carliner, S., & Shank, P. (2008). Thinking Critically to Move E-learning Forward. In S. Carliner & P. Shank (Eds.), *The E-learning Handbook : Past Promises, Present Challenges*. Pfeifer.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* (8th ed.). Routledge.
- Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference Envisioning Future Media Environments.*, 9–15.



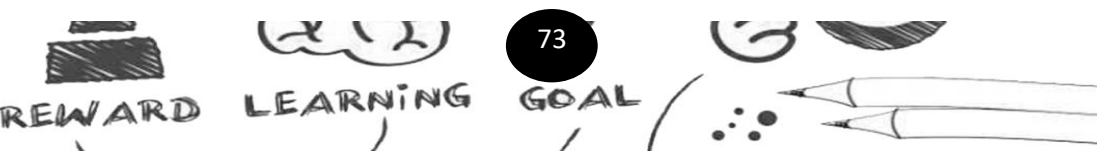
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367-375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djmaluddin, Ahdar & Wardan. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center
- Fathurrohman, M. P., dan Sobry Sutikno,. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Jakarta: PT. Refika Aditama.
- Ferianda, M. R., Herdiani, A., & Sardi, I. L. (2018). Increasing Students Interaction in Distance Education using Gamification Case Study: IDEA Telkom University. 6th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT).
- Gagne, R.M. 1976. *The Contents Analysis of Subject Matter*. Amsterdam: Elsevier Scientific Publishing Company.
- Gagne, R. M. 1985. *The conditions of learning and theory of instruction*. Hoit, Rinehart and Winston.



- Gagné, R. M., Briggs, L., & Wager, W. 1992. The events of instruction. *Principles of Instructional Design*, 177–197.
- Glover, I. 2013. Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. In *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology* (pp. 1999–2008). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)
- Hadi, M. S., Iswan, & Athallah, N. (2020). Efektifitas Gamifikasi dalam Mengajar Bahasa Inggris Secara Daring di Era Pandemic. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 7(2020), 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8877>
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. Indiana University.
- Hursen, C., & Bas, C. (2019). Use of gamification applications in science education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1), 4–23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: FAMILIA
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kamis, F., Alzahrani, J., & Alhalafawy, W. S. (2022). Benefits and Challenges of Using Gamification

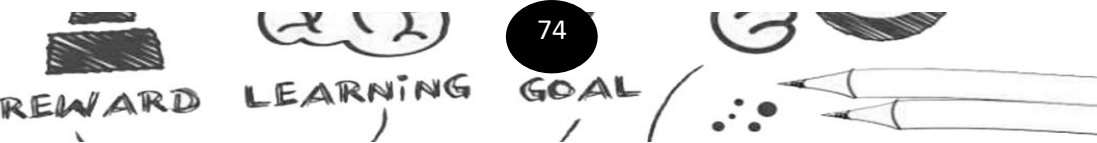


- Across Distance Learning Platforms at Higher Education: A Systematic Review of Research Studies Published During The COVID-19 Pandemic. *Journal of Positive School Psychology*, 6(10), 1948–1977. <http://journalppw.com>
- Kapp, K. M. 2012. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Karwati, Euis dan Donni J. Priansa. (2014). *MANAJEMEN KELAS (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: ALFABETA
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions (Second)*. Pfeiffer.
- Lismawani. Lismawani, & Shadiqin, S. (2021). Distraction (Gangguan) Dalam Pembelajaran Online. *Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 217–228.
- Mahfudah, H., Hadi Wijoyo, S., & Afrianto, T. (2021). Analisis Penerapan Gamifikasi Pada Model Blended Learning Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Grafis Studi Kasus : SMK Negeri 10 Malang (Vol. 5, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Mashudi, Toha dkk. (2007). *Pembelajaran di SD*
- Meece, J. L., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. 2006.

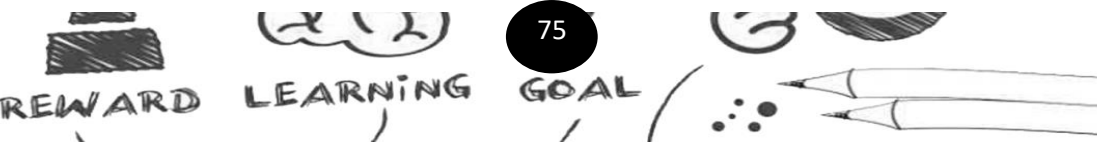




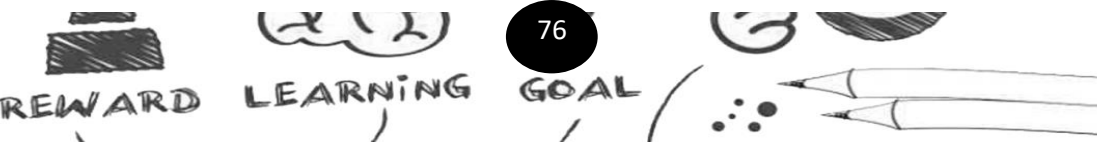
- Classroom goal structure, student motivation, and academic achievement. *Annu. Rev. Psychol.*, 57, 487-503
- Meidawati dkk, Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, Prosiding Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship VI Tahun 2019.
- Montgomery, D. C. (2020). Design and Analysis of Experiments.
- Muhibbin, dkk. (1996). Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: Citra Media Karya Anak Bangsa.
- Nurjannah, Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Mathematic Education Journal*, 4(2), 189-193.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Pintrich, P. R. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 667.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa pada E-learning Pemrograman Java. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 7-12.  
<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2073>



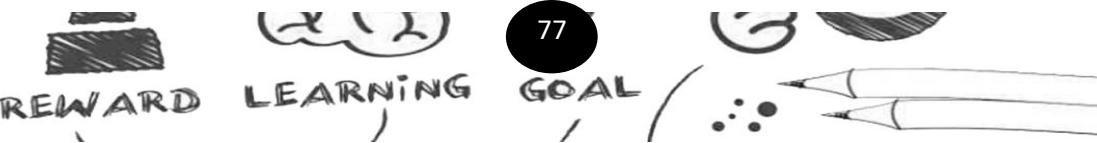
- Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto. (2010). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32-47. <https://doi.org/10.15408/ijee.v7i1.17054>
- Rigianti, H. A. 2020. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. 7, 297-302
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design (First). New Riders.
- Sabo, R., & Boone, E. (2013). *Statistical Research Methods A Guide for Non-Statisticians*. Springer.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sanjaya, W. 2008. Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta ; Prenadamedia
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in Theory and Action: A Survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic



- Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1663082>
- Sinnott, M., & Xia, L. A. (2020). A review of the moodle gamification plugin “level up”: Using a moodle plugin to gamify learning of academic vocabulary. In *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching* (Vol. 10, Issue 3, pp. 89–95). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2020070107>
- Siron, Y., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2020). Factors Affecting The Adoption of E-learning in Indonesia: Lesson from Covid-19. *Journal of Technology and Science Education*, 10(2), 282--295-. <https://doi.org/10.3926/jotse.1025>
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* Cet. III. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 2272–5070. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (S. Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Alfabeta.
- Sunyoto, D. (2009). Analisis Regresi dan Uji Hipotesis. Media Pressindo.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wangi, N. B. S. W., Halim, P., Badruddin, S., Maulamin, T., Setiawan, M. I., Wajdi, M. B. N., Mahatmaharti, A. K., Heriyawati, D. F., & Simarmata, J. (2018). Gamification Framework and Achievement Motivation in Digital Era: Concept and Effectiveness. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.6), 429-431.
- Wangi, N. B. S. (2019). Strategi Gamifikasi Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI UNISDA. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 9-20.
- Wangi, N. B. S., Rochman, K. L., Saifillah, M. S., Yuliani, E., & Hariyadi, A. (2020). Gamification Strategy in Entrepreneurship Course. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 9616-9622.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). Development of Gamification-Based Online Learning Using Moodle. *Journal of Education and Technology*, 5(3), 798-804.





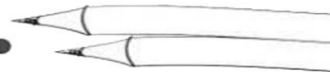

REWARD



LEARNING

78

GOAL



GOAL

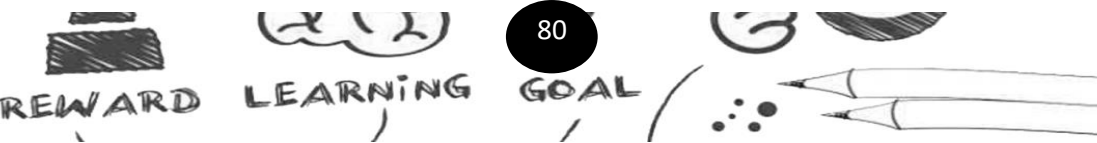


## BIOGRAFI PENULIS



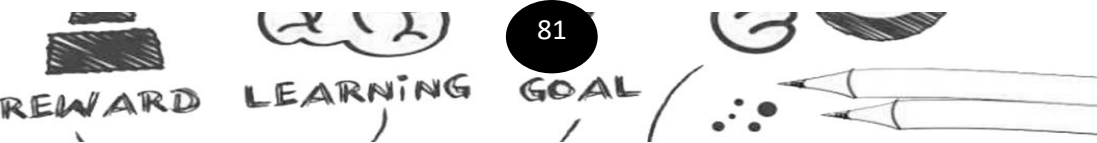
**Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.Pd.** Lahir di Lamongan, 15 Desember 1987. Lulus S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya (2009). Lulus S2 Teknologi Pembelajaran di Universitas Negeri Malang (2012). Lulus S3 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Malang (2018). Sejak 2010 hingga kini aktif sebagai dosen di S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan

S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum. Tahun 2015 -2021 ditugaskan di Badan Penjaminan Mutu dan Tahun 2022 menjabat sebagai Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni. Beberapa karya tulis yang telah diterbitkan diantaranya Media Pembelajaran (2013), Kewirausahaan Buku 1 (2017), dan Model Pembelajaran (2022).





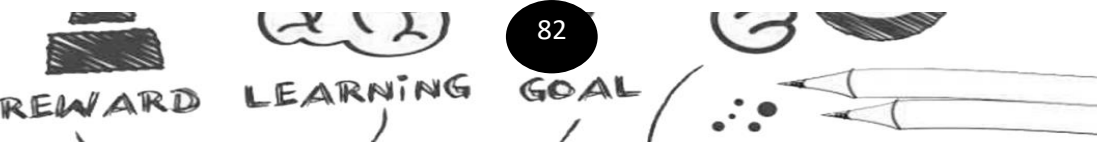
**Novita Eka Chandra, S.Si., M.Sc.** Lahir di Tarakan, 9 November 1990. Lulus S1 Matematika di Universitas Jenderal Soedirman (2012). Lulus S2 Matematika di Universitas Gadjah Mada (2014). Sejak 2015 hingga kini aktif sebagai dosen S1 Matematika FMIPA Universitas Islam Darul 'ulum. Sejak tahun 2019 hingga kini beliau ditugaskan di Badan Penjaminan Mutu, dan tahun 2022 menjabat sebagai Kepala Badan Penjaminan Mutu. Karya tulis yang telah di terbitkan berjudul Pemodelan Mortalita dengan Pendekatan GLMM (2019).





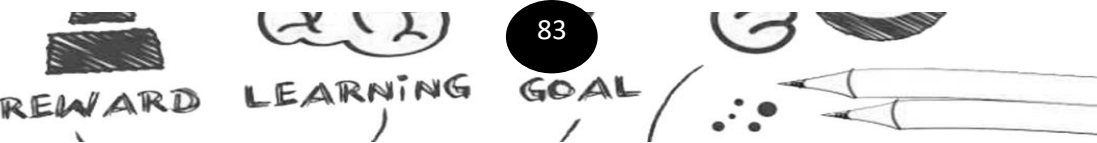


**Aditya Zulkarnaen Ali.** Lahir di Surabaya, 27 Mei 2001. Lulusan dari SMA Negeri 1 Babat. Saat ini sebagai mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum angkatan 2019. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan yaitu bermain sepak bola, bermain teater, merangkai puisi dan aktif berorganisasi di Himpunan Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum. Saat ini diberi kepercayaan sebagai Ketua Umum UKM Studi Teater Nafas Kata (STNK) Unisda.



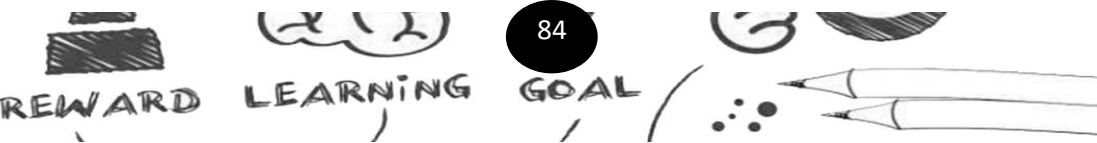


**Lady Lina Aulia.** Lahir di Lamongan, 20 Agustus 1998. Lulusan SMK Negeri 2 Lamongan. Saat ini sebagai mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul ‘ulum angkatan 2019. Kegiatan sehari-hari baca novel dan aktif di UKM Studi Teater Nafas Kata (STNK) dan anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul ‘ulum.





**Abdullah Zahid.** Lahir di Lamongan, 20 April 2000. Lulusan MA Infarul Ghoy Babat. Saat ini mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum angkatan 2019. Aktivitas saat ini sebagai anggota Studi Teater Nafas Kata (STNK) dan anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum.





**Megi Widiyah Triutami.** Lahir di Lamongan, 10 Januari 2002. Lulusan dari SMA Negeri 1 Mantup. Saat ini sebagai mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum angkatan 2019.

Aktivitas kesehariannya yaitu menggambar, melukis dan membaca, serta aktif di berbagai kegiatan organisasi diantaranya IPNU IPPNU Unisda, Al Khidmah Unisda, HMJ PBSI Unisda, PMII (Rayon Mahbub Djunaidi Unisda), KOPRI PMII (Rayon Mahbub Djunaidi Unisda), Kompage Channel, dan Smart with Islam Lamongan. Sejak tahun 2021 menjabat sebagai Sekertaris Himpunan Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul 'ulum.



**Fiqiyah Biroudloh.** Lahir di Lamongan, 8 Maret 2020. Lulusan dari SMA Wachid Hasyim Maduran. Saat ini sebagai mahasiswa program studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul ‘ulum angkatan 2019. Sejak tahun 2021 menjabat sebagai Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Darul ‘ulum. Selain itu, aktif di PMII Mahbub Djunaidi Unisda sebagai koordinator bidang penelitian pada tahun 2021-2022.

