1. Judul

Pengaruh Gamifikasi Pada *E-Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

1. Latar Belakang

Teknologi Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari Hardware dan software yang dapat menangkap, memproses, mengubah, menyimpan dan menyajikan informasi (Aksoy & DeNardis, 2007). Perkembangan teknologi di era globalisasi memberi pengaruh terhadap cara hidup karena teknologi berperan penting untuk mempercepat suatu proses data menjadi lebih efektif dan efisien (Wijaya, 2015). Perkembangan teknologi telah membantu banyak segi kehidupan dalam bermasyarakat, salah satunya pendidikan.

Jamak ditemui bahwa dalam dunia pendidikan kita terdapat berbagai macam problematika yang harus dipecahkan. Permasalahan ini barangkali sudah menjadi menu favorit yang senantiasa kita jumpai mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Sebut saja fenomena-fenomena yang lazim didapati sebagaimana saya sebut berikut. (1) Biasanya peserta didik hanya diberitahu apa yang harus dilakukan tanpa memahami manfaat yang lebih besar dari apa yang mereka kerjakan. (2) Biasanya sebagian besar siswa tidak menyadari seberapa besar kemajuan yang mereka peroleh hingga mereka mengambil tes atau ujian. (3) Terkadang sulit bagi siswa untuk mengikuti metode belajar baru yang telah disiapkan. (4) Sangat sulit bagi peserta didik untuk mengatasi pengalaman yang kurang menyenangkan, seperti kegagalan dalam ujian dan hasil kinerja yang rendah. (5) Dalam pendidikan, taruhan kegagalan sangat beresiko tinggi dan siklus umpan balik terhadap siswa relatif membutuhkan waktu yang lama. (6) Dalam lingkungan pendidikan, pengakuan terhadap sebuah keberhasilan (penguatan atau reinforcement) sebagian besar hanya disediakan oleh guru/instruktur, sedangkan peran peserta didik lain sangat terbatas. (Aribowo, 2017) Ini baru. Masuk ga?

Sistem pembelajaran saat ini telah berkembang menggunakan teknologi atau yang sering kita kenal dengan *e-learning. E-Learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. (Mohammad Yazdi,2012). Kenyataannya saat ini penggunaan *e-learning* hanyalah sebagai formalitas bagi mahasiswa, untuk mengumpulkan tugas, ataupun sekedar absen online. Maka dari itu diperlukan inovasi untuk menarik minat mahasiswa dalam menggunakan *e-learning.*

Gamifikasi merupakan penerapan dan penggunaan elemen-elemen *game* ke dalam konteks *non-game*, seperti elemen poin, *badge*, *leaderboard*, *achievement,* dan lain sebagainya. Hal yang menarik dari gamifikasi adalah caranya untuk dapat menarik perhatian pengguna. Metode ini membuka jalan untuk perusahaan dan pengguna agar dapat saling berinteraksi dengan cara baru. *GO-POINTS* dari aplikasi *GO-JEK* adalah salah satu contohnya. *GO-POINTS* bekerja ketika penggunamenggunakan saldo *GO-PAY* mereka ketika menggunakan jasa *GO-JEK*. Dari setiap transaksi yang berhasil, pengguna akan mendapatkan token yang akan diundi untuk mendapatkan poin. Poin ini nantinya akan ditukar dengan berbagai penawaran menarik seperti diskon atau *voucher*. Secara lebih detil mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Heni Jusuf,2016).

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan konsep yang menarik untuk diterapkan pada e-learning agar siswa tertarik untuk menjadikan e-learning sebagai sarana pembelajaran. Penerapan konsep gamifikasi dalam e-learning bertujuan agar mahasiswa merasakan senang dan tidak membosankan saat mengikuti perkuliahan online atau saat mengakses e-learning. Konsep gamifikasi yang akan diterapkan yaitu berupa mini game yang menghasilkan poin yang nantinya akan muncul di *leaderboard* yang menampilkan poin siswa lainnya.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan konsep gamifikasi pada e-learning?
2. Bagaimana
3. Batasan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Landasan teori

F.1. E-learning

E-learning merupakan sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengertian E-learning dari berbagai sumber:

1. Pembelajaran yang disusun dengan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).
2. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).
3. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Karakteristik E-learning

Menurut Rosenberg (2001) karakteristik E-learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi.

Karakteristik E-learning menurut Nursalam (2008:135) adalah:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks)
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh doesen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

<http://scdc.binus.ac.id/himsisfo/2016/08/pengertian-dan-karakteristik-e-learning/>

Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut “cyber teaching” atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin poluper saat ini ialah e - learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. Menurut Rosenberg (2001; 28), e-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang belandaskan tiga kriteria yaitu: (1) e-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional. Saat ini e-learning telah berkembang dalam berbagai model pembelajaran yang berbasis TIK seperti: CBT (Computer Based Training), CBI (Computer Based Instruc- tion), Distance Learning, Distance Education, CLE (Cybernetic Learning Environment), Desktop Videoconferencing, ILS (Integrated Learning Syatem), LCC (Learner-Cemterted Classroom), Teleconferencing, WBT (Web-Based Training), dan sebagainya (Nunu Mahnun)

F.2. Gamifikasi

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game* *context* (contoh: belajar, mengajar, pemasaran dsb) menjadi lebih menarikdengan mengintegrasikan *game thinking, game design, dan game mechanics.* Menurut Aribowo (2017), terdapat beberapa unsur-unsur yang sering terdapat di dalam *game* antara lain:

1. *Points*, ada beberapa *game* yang menyebut dengan istilah *experience points* (XP). *Points* dapat digunakan untuk menandai peningkatan dandapat digunakan untuk membuka konten yang terkunci, , bahkan dapat berfungsi sebagai mata uang yang dapat digunakan untuk membeli benda-benda virtual yang kita inginkan.
2. *Badges,* merupakan *emblem* atau lencana digital yang kita peroleh apabilatelah berhasil menuntaskan misi atau tantangan tertentu. *Badges* dapat berupa pita, tropi, atau lambang lain. Pemain biasanya mendapatkan *badges* untuk mengukur pencapaian di *skill* tertentu yang dimaksud pada *game*.
3. *Leaderboards* merupakan daftar nama-nama pemain peringkat atasmenurut kesuksesan mereka dalam *game*. Hal ini merupakan penunjuk perolehan *points* sementara. Konsep yang sama yang biasanya digunakan dalam bidang olahraga –*klasemen*–, tetapi lebih digunakan untuk game yang *multi-player*, khususnya yang dibatasi oleh waktu atau misi tertentu. *Leaderboards* bersifat *real-time* sehingga kita dapat mengetahui posisi kitasecara langsung. Dengan demikian, kita mengetahui dengan pasti berapa jumlah *points* kita, peringkat kita, serta pemimpin (peringkat pertama) berikut perolehan *points*-nya.
4. *Levels* merupakan jenjang atau tingkat kesulitan. Semakin tinggi *level* berarti semakin tinggi pula kesulitan serta kekompleksan misi atau tugas yang harus diselesaikan. *Level* 1 harus dituntaskan apabila kita ingin memainkan *level* 2 (meskipun ada beberapa *game* yang membatasi dengan beberapa *level* sekaligus). Intinya, ada fitur-fitur atau *level-level* tertentu yang terkunci (*unlocked*) dan belum bisa dimainkan apabila kita belum menyelesaikan misi, tugas, atau *level* sebelumnya.
5. *Scenario* (cerita dan tema) merupakan jalan cerita yang menghidupkanpermainan. Ini dibuat guna membuat *game* lebih menarik dan senyata mungkin, sehingga ada konteks-konteks tertentu pada sebuah tema yang terdapat pada *game* tertentu.

F.3. Objek

1. Metodologi Penelitian

G.1. Alur Penelitian

G.2. Gamifikasi

G.3. Objek

1. Jadwal

Latar Belakang

* Teknologi
* Pendidikan dalam perkuliahan
* E-learning

e-learning adalah ()

* Penerapan elearning di perkuliahan
* Permasalahan= elearning kurang diminati oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran
* Gamifikasi= Gamifikasi merupakan proses menggunakan mekanisme atau aturan dalam game pada aktivitas non game dengan tujuan meningkatkan interaktivitas pengguna
* Tujuan= agar mahasiswa lebih sering dalam mengakses e-learning dan menggunakan e-learning sebagai salah satu media belajar.

Aksoy, P., & DeNardis, L. (2007). Information Technology in Theory. Canada: Cengage Learning

Wijaya, E. G. (2015). ANALISIS KINERJA SISTEM KEPEGAWAIAN PADA PERUSAHAANDAERAH AIR MINUM TIRTA MOEDAL SEMARANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE TRADE DAN SMART SYSTEM. Semarang: Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

Mahnun, Nunu (2012). Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. Riau: Jurnal Pemikiran Islam

Aribowo, E. K. (2017). Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan. 8-10.