**Judul**

Pengaruh Gamifikasi pada *e-learning* Universitas Jemberuntuk Meningkatkan minat belajar Mahasiswa.

**Latar Belakang**

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, untuk itu diperlukan inovasi untuk menarik minat mahasiswa dalam menggunakan *e-learning.*

Universitas Jember sendiri memiliki Sistem Informasi Terpadu yang didalamnya terdapat *e-learning,* SIMANGGA (Sistem Informasi Manajemen Anggaran), SIMKEU (Sistem Informasi Keuangan), SIKD (Sistem Informasi Kearsipan Dinamis), FBUNEJ (Forum Blogger Universitas Jember), Kawanda, UC3 dan Mail Unej, masing-masing dari layanan tersebut memiliki fungsinya sendiri, dan fokus kali ini adalah pada *e-learning* SISTER UNEJ.

Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. 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)

Dengan penerapan gamifikasi pada *e-learning* Universitas Jember mahasiswa dapat terbangun ketertarikan dalam menggunakan *e-learning* tidak hanya untuk formalitas. Semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* semakin tinggi juga minat belajar, semakin tepat waktu dalam pengumpulan tugas, serta intensitas komunikasi antara dosen dan mahasiswa semakin tinggi sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

Dalam gamifikasi terdapat konsep yang bertujuan agar mahasiswa merasakan senang dan tidak membosankan saat mengikuti perkuliahan online. Karena terdapat juga kriteria untuk penukaran point yang telah didapatkan oleh mahasiswa agar lebih semangat dalam melakukan pembelajaran online di dalam kriteria redeem point terdapat juga leaderboard yang gunanya untuk mengetahui seberapa besar point yang telah didapatkan oleh mahasiswa selama perkuliahan dilaksanakan atau berjalan.(Untung Rahardja, 2018)