

**ACADEMIC ATTITUDE BASED GAMIFICATION DI  
GENERASI Z**

**Skripsi**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan**

**Mencapai derajat Sarjana S1**

**Program Studi Manajemen**



**Disusun Oleh:**

**Naufal Dzakwan Yonshen**

**NIM: 30402100175**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS PROGRAM STUDI  
MANAJEMEN  
SEMARANG**

**2025**

# SKRIPSI

## *ACADEMIC ATTITUDE BASED GAMIFICATION*

### DI GENERASI Z

**Disusun Oleh:**

Naufal Dzakwan Yonshen

NIM: 30402100175

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Manajemen

Pada tanggal 15 Mei 2025

**Pembimbing**



Dr. H. Ardian Ardhiatma, SE, MM

NIK. 210499042

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**ACADEMIC ATTITUDE BASED GAMIFICATION DI**  
**GENERASI Z**

**Disusun Oleh:**

Naufal Dzakwan Yonshen

NIM: 30402100175

Pada tanggal 15 Mei 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Pembimbing**



Dr. H. Ardian Ardhiatma, SE, MM

NIK. 210499042

**Reviewer**



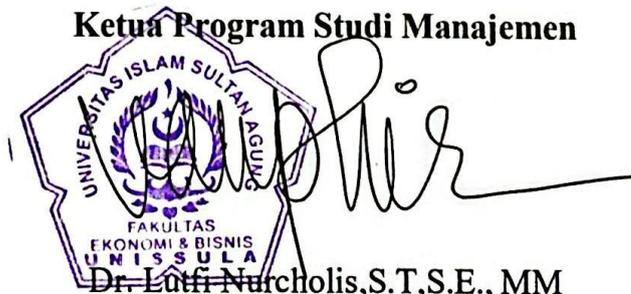
Zaenudin, SE,MM

NIK. 210492031

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh Gelar Sarjana Manajemen

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Manajemen**



Dr. Lutfi Nurcholis, S.T., S.E., MM

NIK. 210416055

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naufal Dzakwan Yonshen  
NIM : 30402100175  
Program studi : Manajemen  
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis  
Universitas : Universitas Islam Sultan Agung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**ACADEMIC ATTITUDE BASED GAMIFICATION DI GENERASI Z**" merupakan karya peneliti sendiri dan tidak ada unsur plagiarisme atau duplikasi dari karya orang lain. Pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan cara yang baik sesuai dengan kode etik atau tradisi keilmuan. Peneliti siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran kode etik ilmiah dalam penyusunan penelitian skripsi ini.

Semarang, 21 Mei 2025



Naufal Dzakwan Yonshen

NIM. 30402100175

## PERNYATAAN PERSETUJUAN UGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Naufal Dzakwan Yonshen
NIM	: 30402100175
Program Studi	: SI Manajemen
Fakultas	: Ekonomi Dan Bisnis
Alamat Asal	: Jl. Pr. Sukun No. 03, Gondosari, Gebog, Kudus
No. HP / Email	: 08227841217 <a href="mailto:naufal180303@gmail.com">naufal180303@gmail.com</a>

Dengan ini menyerahkan hasil karya ilmiah berupa Tugas Akhir Skripsi dengan judul :  
**“ACADEMIC ATTITUDE BASED GAMIFICATION DI GENERASI Z”**

Dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksekutif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya do internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya tulis ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan Pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 21 Mei 2025

Memberi Pernyataan



Naufal Dzakwan Yonshen  
NIM. 30402100175

## ABSTRACT

This study aims to examine gamification on academic attitudes in students of Sultan Agung Islamic University Semarang. This study uses a qualitative approach with research data in the form of primary data and secondary data. The population in this study were students of Sultan Agung Islamic University Semarang, for the sample using the purpose sampling method. The data collection technique used was by using the interview method. The data analysis technique in this study used data reduction activities, data presentation (data display), and drawing and testing conclusions (drawing and clarifying concluding). The results of this study are that gamification has 2 cognitive and affective indicators. Cognitive has results, namely student involvement, student motivation and interest in learning, critical thinking skills. While for affective has results, namely quiz learning, role simulation, teamwork, and healthy competition make students feel happy and interested in learning.

**Keywords:** Gamification, Academic Attitude

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti gamifikasi terhadap sikap akademis pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data penelitian berupa data primer dan data sekunder. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang, untuk sampelnya menggunakan metode *purpose sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan cara wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kegiatan reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), serta penarikan dan pengujian kesimpulan (*drawing and verifying concluding*). Hasil dari penelitian ini yaitu gamifikasi memiliki 2 indikator kognitif dan afektif. Kognitif memiliki hasil yaitu keterlibatan mahasiswa, motivasi dan minat belajar mahasiswa, keterampilan berpikir kritis. Sedangkan untuk afektif memiliki hasil yaitu pembelajaran kuis, simulasi peran, adanya kerjasama tim, dan kompetisi yang sehat membuat mahasiswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Gamification, Academic Attitude

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Skripsi berjudul” *Academic Attitude Based Gamification Di Generasi Z*” disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Manajemen di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penyusunannya. Namun, hal itu semua dapat diatasi karena bantuan dari berbagai pihak. Penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Ardian Ardhiatma, SE, MM. selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam memberikan ilmu, arahan, dan nasihatnya kepada penulis selama penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Heru Sulistyono, S.E., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Bapak Dr. Lutfi Nurcholis, S.T., S.E., M.M Selaku Kepala Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dosen wali, Dr. H. Ardian Ardhiatma, SE, MM yang senantiasa memberikan nasihat dan motivasi kepada penulis selama menempuh Pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Manajemen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan di Jurusan Manajemen.
5. Kedua orang tuaku, Bapak Sukaryono dan Ibu Heni Irmawati.
6. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senan tiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, Panjang umur dan Bahagia selalu.
7. Teman Seperjuangan saya selama perkuliahan, Muhammad Alfiyannoor dan Muchamad Farchan
8. Kepada seseorang yang saya sayangi tak kalah penting kehadirannya, Laila Qurrotun Hidayah.

Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, member semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

Rekan Manajemen Angkatan 2021 yang telah berproses bersama dalam menempuh perkuliahan di Jurusan Manajemen. Seluruh pihak yang telah memberikan doa, bantuan, dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan nasihat dari pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, semoga senantiasa diberikan Rahmat oleh Allah Swt. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, penulis sendiri, maupun semua pihak.

Semarang, 15 Mei 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Gamifikasi.....	7
2.2 Academic Attitude.....	10
BAB III.....	17
METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.4 Sumber dan Jenis Data.....	18
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.6 Teknik Analisi Data.....	20
BAB IV.....	22
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Deskripsi Narasumber.....	23
4.2 Hasil Penelitian.....	24
4.3 Pembahasan.....	45
BAB V.....	48
PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Implikasi Teoritis.....	49
5.3 Implikasi Managerial.....	49
5.4 Keterbatasan Penelitian.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi gamifikasi berdasarkan pengelompokan domain penelitian. ....	7
Tabel 2. Elemen Gamifikasi .....	18
Tabel 4.1 Deskripsi Narasumber .....	23
Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	24
Tabel 4.3 Proses Pembelajaran Berdasarkan Permainan .....	26
Tabel 4.4 Motivasi Mahasiswa .....	27
Tabel 4.5 Pemahaman Belajar .....	28
Tabel 4.6 Umpan Balik.....	29
Tabel 4.7 Keterlibatan Mahasiswa.....	31
Tabel 4.8 Studi Kasus .....	32
Tabel 4.9 Kuis.....	33
Table 4.10 Simulasi .....	34
Tabel 4.11 Kerjasama tim.....	36
Tabel 4.12 Keterampilan Berpikir Kritis .....	36
Tabel 4.13 Mudah Diaplikasikan.....	38
Table 4.14 Berhadiah.....	39
Table 4.15 Simulasi yang baik.....	40
Tabel 4.16 Simulasi .....	41
Tabel 4.17 Kuis.....	42
Tabel 4.18 Kerjasama tim.....	43
Tabel 4.19 Kompetisi Sehat.....	44
Tabel 4.20 Berhadiah.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen Analisis Data Interaktif .....21





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Gamifikasi adalah upaya merancang sistem informasi untuk memberikan pengalaman dan motivasi yang sama seperti game, yang diupayakan untuk mempengaruhi perilaku pengguna (Fitri Marisa et al. 2022). Pada era modern sekarang metode pembelajaran semakin berkembang mengikuti teknologi yang semakin canggih. Gamifikasi masa depan khususnya bidang pendidikan juga perlu difokuskan pada bagaimana mengukur emosi dan kognisi pada tingkatan intensitas yang diinginkan, dan urutan yang sesuai, serta dapat mencocokkan kognisi yang ditargetkan (Fitri Marisa et al. 2022). Mahasiswa dengan metode pembelajaran yang masih monoton dengan tugas yang sama akan merasa bosan dan sulit memahami materi yang diberikan. Mahasiswa lebih memilih menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan permainan dan berpendapat bahwa pembelajaran mahasiswa harus didukung.

Gamifikasi diperkenalkan ke dalam sistem pendidikan sebagai sebuah pendekatan baru karena efektif dalam peningkatan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dengan memasukkan prinsip-prinsip game dalam lingkungan pembelajaran (Informasi et al. 2021). Gamifikasi digunakan sebagai pendekatan untuk bereksperimen dalam berbagai strategi termasuk dalam penyelesaian tugas, pembelajaran individu atau kelompok, dan sebagai alat penilaian (Informasi et al. 2021). Hal ini juga dirasakan langsung oleh peneliti dalam pembelajaran secara

langsung dikelas yang hanya penyampaian materi dan pemberian tugas yang dirasa sangat membosankan. Kessler baik (2018) juga menyarankan agar teknologi dimasukkan ke dalam pendidikan untuk pembelajaran yang efektif karena sudah sulit untuk memotivasi mahasiswa dengan metode tradisional (Premarathne, 2017).

Namun dalam penerapan metode gamifikasi juga terdapat beberapa kekurangan seperti keberhasilan pembelajaran tergantung pada kemandirian dan motivasi belajar peserta didik (Ananda Yulian et al. 2023), Pengulangan yang monoton, jika tidak dirancang dengan baik, gamifikasi dapat menjadi monoton atau kehilangan daya tarik setelah beberapa waktu, Kemungkinan manipulasi dalam beberapa kasus, gamifikasi dapat disalahgunakan atau digunakan secara tidak etis untuk memanipulasi perilaku pengguna, Biaya pengembangan dan pemeliharaan, pengembangan dan pemeliharaan sistem gamifikasi dapat memerlukan investasi finansial dan sumber daya lainnya, Tantangan, jika tidak dirancang dengan baik, gamifikasi dapat menjadi destruktif atau tidak efektif (Ananda, Rahmah, and Ramdhani 2024).

Karena gamifikasi menyentuh dasar-dasar dari sifat manusia yang suka bermain, biasanya gamifikasi digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kinerja untuk tugas seperti pembelajaran, kesejahteraan, rehabilitasi, atau efisiensi kerja. Ketika kita menambahkan gamifikasi dalam pendidikan, ada risiko bahwa pembagian antara murid yang "baik" dan "buruk" akan ditekankan dan, sebagai akibatnya, hasilnya adalah ketidaksetaraan di antara anak-anak akan tumbuh. Karena mahasiswa belum memiliki hak dan tanggung jawab penuh seperti orang dewasa, maka menjadi tanggung jawab kita untuk melindungi hak-hak mereka dan mengatur hak-hak mereka selama mereka dianggap sebagai anggota masyarakat

yang setara (Hyrynsalmi et al. n.d.). Dengan adanya metode pembelajaran seperti gamifikasi akan dapat menarik minat mahasiswa untuk berinteraksi, berdiskusi, merasa tenang, bahagia, dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran dikelas. Efek positif yang ditimbulkan dari sistem gamified diharapkan dapat mempunyai efek dalam jangka waktu lama sementara pada kenyataannya dalam beberapa literatur menyimpulkan sebaliknya (Fitri Marisa et al. 2022).

Pembelajaran yang mengimplementasikan penggunaan *gamification* dapat mengubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila mahasiswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu motivasi belajar mahasiswa memiliki peran yang cukup penting dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi dalam diri mahasiswa, maka akan memberikan semangat belajar dan rasa senang terhadap pembelajaran (Fadilla and Nurfadhilah 2022). Diantara berbagai soft skill yang harus dikuasai ditentukan oleh bakat, salah satu keterampilan yang sangat penting karena bakat adalah kemampuan berkolaborasi dan bekerja dalam sebuah tim (Situmorang and Saragih 2024). Salah satu metode pembelajaran yang kreatif untuk memperoleh hasil yang lebih baik belajar, mengembangkan sikap positif terhadap kursus, dan mencapai perilaku yang diinginkan adalah dengan menggunakan gamifikasi (Altomaria and Valentib 1825).

Kenyataan dalam kebanyakan praktik pendidikan sekarang, pengajaran hanya menonjolkan tingkat hafalan dari materi atau pokok bahasan, tetapi belum diikuti dengan pemahaman dan pengertian yang mendalam untuk bisa diterapkan ketika berhadapan dengan situasi baru dalam kehidupan nyata. Pendidikan yang

terjadi di dunia kampus selama ini hanya menterjemahkan pendidikan sebagai *transfer of knowledge* dari dosen kepada mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Model pendidikan seperti ini oleh (Paulo Freire 2019) dikritik sebagai *banking education* yaitu suatu model pendidikan yang tidak kritis, karena hanya diarahkan untuk domestifikasi, penjinakan, penyesuaian sosial dengan keadaan penindasan. Model pendidikan seperti ini hanya berfungsi untuk mematikan kreativitas mahasiswa, karena lebih mengedepankan aspek verbalisme (Parhan and Sutedja 2019).

Sistem pendidikan baru saja mengalami perubahan terutama pada kurikulum pendidikan dasar. Kurikulum pembelajaran bukanlah hal yang baru bagi negara-negara lain di dunia karena mereka sudah menerapkan pendidikan dasar selama dua belas tahun. Namun, meskipun universitas telah mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan dasar untuk bekerja, namun ijazah Sekolah Menengah Atas tidak pernah digunakan sebagai persyaratan untuk mendapatkan pekerjaan di tahun-tahun sekarang. Misalnya, di Indonesia atau Malaysia. Mereka masih mencari ijazah perguruan tinggi sebagai persyaratan dasar untuk pekerjaan terutama pekerjaan yang lebih tinggi. Peminatan yang ditawarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas hanya untuk mempersiapkan mereka masuk ke Universitas dan memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka dapatkan di tingkat Sekolah Menengah Atas. Pendidikan tinggi masih diperlukan bagi setiap orang untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik atau pekerjaan yang lebih baik.

Sejalan dengan tren tersebut, penelitian ini ingin mengetahui bagaimana mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung memandang pendidikan tinggi. Keberhasilan mahasiswa di pendidikan tinggi tergantung pada bagaimana mereka

memandang pendidikan tinggi. Peneliti percaya bahwa sikap seseorang mempengaruhi perilakunya atau keterlibatannya dalam yang akan mereka pelajari. Dengan demikian, dengan mengetahui ide dan perasaan atau sikapnya tentang pendidikan tinggi, sekolah dapat mengantisipasi apa yang harus dilakukan dengan kurikulum mereka untuk mengakomodasi harapan tersebut.

Maka dari itu hal tersebut menjadi tantangan bagi peneliti untuk bisa menemukan cara agar pembelajaran gamifikasi menjadi salah satu metode pembelajaran yang tepat di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. (Kasurinen and Knutas 2018) menyatakan bahwa hanya 3,6% makalah penelitian tentang gamifikasi yang terkait dengan perilaku sosial dan pendidikan (yang tidak terkait dengan ilmu komputer). Dalam gamifikasi yang memiliki definisi menuju ke pembelajaran yang lebih mementingkan ke skill dan pengetahuan yang menarik untuk dipelajari. Dengan adanya gamifikasi akan membuat pembelajaran *skill* dan pengetahuan dalam pembelajaran dapat didukung dengan *attitude* atau sikap mahasiswa. Sikap mahasiswa seperti nilai personal diri yang santai dan tenang.

Sementara itu, penelitian mengenai pengaruh gamifikasi terhadap sikap sangat penting untuk mendukung perguruan tinggi dan organisasi atau perusahaan dalam meningkatkan sikap dan memvalidasi metodenya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi mengenai efektivitas gamifikasi dalam mengubah sikap mahasiswa terhadap kerjasama tim. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbasis Islam pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah penelitian dalam kajian ini tentang gamifikasi terhadap sikap akademis pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

- A.** Bagaimana pandangan pembelajaran gamifikasi kepada mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang?
- B.** Apakah dengan pembelajaran gamifikasi dapat mempengaruhi sikap akademik mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

- A.** Menjelaskan pandangan mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang tentang pembelajaran gamifikasi.
- B.** Menjelaskan pengaruh gamifikasi terhadap sikap mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis dan praktis:

- A.** Secara Teoritis, dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk menjelaskan bagaimana interaksi antara pengguna yang gamifikasi dapat mempengaruhi sikap mereka.
- B.** Secara Praktis, dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Gamifikasi

Gamifikasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah metode yang menggunakan elemen game untuk menyelesaikan masalah non-game. Gamif adalah produk, proses, pengalaman, metode, dan sistem yang digabungkan dalam satu waktu dan digunakan untuk menyelesaikan masalah non-game. Gamifikasi juga dapat didefinisikan sebagai proses mengubah aktivitas yang ada atau mempelajari aktivitas dan membuat konten seperti permainan dalam pendidikan. Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keinginan untuk melakukan sesuatu. Dalam artikel ini, Tabel 1 menyajikan beberapa definisi gamifikasi dari beberapa penelitian, meskipun hingga saat ini tidak ada definisi yang diterima secara luas (Fitri Marisa et al. 2022).

Tabel 1. Definisi gamifikasi berdasarkan pengelompokan domain penelitian.

Definisi	Domain	Tahun
Gamifikasi adalah penerapan elemen <i>game</i> dan prinsip-prinsip <i>game</i> dalam konteks non- <i>game</i> , yang umumnya menggunakan elemen <i>game</i> untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, produktivitas organisasi, dan lain-lain.	Pendidikan	2017

Penambahan komponen <i>game</i> ke aktivitas non- <i>game</i> , untuk membuatnya lebih menarik dan menghibur bagi pesertanya, dengan memberikan umpan balik yang terukur dan komparatif pada suatu kegiatan sehingga akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dengan tanpa mengubah kegiatan atau cara mereka dilakukan.	Konsep umum	2017
Gamifikasi adalah proses pemecahan masalah dan menggunakan pikiran dan mekanisme <i>game</i> untuk melibatkan pengguna dengan cara memotivasi.	Pendidikan	2018
Gamifikasi adalah penggunaan mekanika <i>game</i> untuk menciptakan pengalaman dan pengaruh perilaku dan emosi <i>game</i> dalam konteks yang tidak terkait dengan <i>game</i> .	Pendidikan	2018
Gamifikasi adalah proses meningkatkan layanan dengan keterjangkauan yang ada dalam pengalaman gamified untuk mendukung penciptaan nilai tertentu.	Bisnis	2017
Gamifikasi adalah alat yang memanfaatkan elemen-elemen <i>game</i> dalam berbagai konteks yang, ketika diterapkan secara inovatif, dapat mendorong minat dan pembelajaran karyawan.	Bisnis	2018
<i>Gamification</i> adalah penerapan elemen <i>game</i> dalam sistem untuk meningkatkan partisipasi pengguna, motivasi untuk tetap menggunakan sistem tersebut atau	Bisnis	2018

tingkat retensi untuk mempertahankan pelanggan yang ada.		
Gamifikasi adalah upaya merancang sistem informasi untuk memberikan pengalaman dan motivasi yang sama seperti <i>game</i> , yang diupayakan untuk mempengaruhi perilaku pengguna.	Konsep umum	2019
Gamifikasi adalah penggunaan elemen <i>game</i> dalam konteks non- <i>game</i> dalam proses meningkatkan layanan dengan fitur terkait <i>game</i> yang mendukung penciptaan nilai keseluruhan pengguna.	Konsep umum	2019
Gamifikasi adalah aktivitas yang memodelkan non- <i>game</i> sistem dengan mengintegrasikan komponen <i>game</i> ke dalam sistem.	Pendidikan	2019

Berdasarkan definisi yang dinyatakan dalam beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah menggunakan *game* untuk menyelesaikan masalah selain *game* yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja sistem yang sedang diselesaikan dengan cara meningkatkan motivasi. Fenomena ini dimungkinkan karena masih belum ada kesepakatan definisi dari konsep gamifikasi seiring keberadaan ilmu gamifikasi yang masih relatif baru.

Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. (Pahlawan and Tambusai 2023) menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para mahasiswa mengikuti

kegiatan pembelajaran secara lengkap. Secara lebih detail mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

Menurut (Rivera-Valderrama et al. 2024), gamifikasi diimplementasikan untuk peningkatan keterampilan lunak dalam konteks pendidikan dan administrasi, strategi yang signifikan yang melibatkan peningkatan dalam praktik kerja atau pembelajaran baik pada pekerja maupun mahasiswa. Berkenaan dengan hal di atas, *soft skill* merupakan kompetensi bagi individu yang akan membantunya dalam lingkungan akademik dengan cara yang bermanfaat dalam perolehan pembelajaran, penggunaan alat untuk tujuan ini dan penciptaan strategi untuk mempraktikkan pengetahuan.

## 2.2 Academic Attitude

Dalam beberapa tahun terakhir, para peneliti telah menghasilkan konsep yang berbeda tentang keterlibatan akademik sebagai hasil dari penyelidikan mereka tentang keterlibatan akademik (Fredricks, Blumenfeld, & Parks, 2004). Mereka menghasilkan definisi yang berbeda tentang keterlibatan akademik, misalnya Audas & Willms (2002) mendefinisikan keterlibatan sebagai bentuk partisipasi mahasiswa dalam kegiatan yang berhubungan dengan akademik dan non- akademik serta identifikasi mereka dengan sekolah dan segala sesuatu ada di dalamnya seperti nilai, aturan atau norma. Keterlibatan dalam ini tidak terbatas pada kegiatan di kelas tetapi juga mencakup kegiatan lain yang diprakarsai oleh sekolah untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa. Konsep keterlibatan akademik menekankan pada partisipasi dan identifikasi. Partisipasi akademik melibatkan

kegiatan di dalam dan di luar kelas seperti diskusi, tugas, tidak membolos, dll. Sedangkan identifikasi mengacu pada identifikasi dengan universitas, dengan dosen, dengan materi pelajaran, dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang terkait di universitas. Namun, kita diperingatkan bahwa keterlibatan akademis bukan hanya tentang jumlah atau kuantitas partisipasi tetapi lebih kepada kualitas keterlibatan, kualitas partisipasi mahasiswa dalam kegiatan belajar di kelas mulai dari berenergi, antusias, fokus, dan positif secara emosional terhadap semua kegiatan akademis. Oleh karena itu, ada baiknya kita melihat bagaimana Skinner, Kindermann, & Furrer (2009) mendefinisikan *academic engagement*. Bagi mereka, keterlibatan akademik adalah kualitas partisipasi mahasiswa dengan upaya sekolah dan karenanya dengan kegiatan, nilai, orang, tujuan, dan tempat yang membentuknya. Definisi ini masih mendefinisikan keterlibatan akademis secara perilaku, bukan secara emosional. Oleh karena itu, kami diperingatkan oleh para psikolog sosial bahwa keterlibatan bukan hanya tentang keterlibatan perilaku saja, tetapi juga keterlibatan emosional. Sejalan dengan hal tersebut, Newmann, Wehlage, & Lamborn (1992) memberikan pandangan mengenai arti keterlibatan psikologis. Bagi mereka, keterlibatan adalah upaya dan investasi psikologis mahasiswa untuk belajar, memahami, atau menguasai keterampilan, kerajinan, atau pengetahuan yang dimaksudkan untuk mempromosikan tugas atau emosi psikologis yang diperlukan untuk menguasai dan memahami keterampilan dan pengetahuan yang secara eksplisit diajarkan di lembaga pendidikan (Wehlage, Rutter, Smith, Lesko, & Fernandez (1989).

Berdasarkan definisi di atas, kita dapat melihat bahwa keterlibatan akademik memiliki tiga dimensi yaitu perilaku, kognitif, dan keterlibatan

emosional. Meskipun ada beberapa pendapat yang berbeda dari para ahli psikologi sosial, namun mereka mencapai kesepakatan tentang dimensi yang umumnya digunakan dalam mendefinisikan *academic engagement*. Dalam hal dimensi perilaku, Fredrick, et.al, (2004), Fin, et.al (1995) dan Skinner (1993) mengidentifikasi tiga cara untuk mendefinisikan keterlibatan perilaku yaitu: pertama, perilaku positif yang meliputi mematuhi norma-norma kelas, dan menghindari perilaku yang merusak. Kedua, partisipasi dalam pembelajaran dan tugas-tugas yang berhubungan dengan akademik dan partisipasi dalam diskusi kelas. Yang ketiga adalah keterlibatan dalam kegiatan yang terkait seperti organisasi, dan olahraga (Fredrick, et.al, 2004). Dalam kaitannya dengan dimensi kognitif, hal ini melibatkan investasi mahasiswa dalam belajar, mendisiplinkan diri untuk memahami tugas-tugas, kesediaan untuk memperluas upaya untuk memahami dan menguasai tugas-tugas yang sulit, menggunakan strategi yang berbeda untuk memahami materi pelajaran, menemukan cara untuk menguasai tugas-tugas termasuk mengajukan pertanyaan, belajar, dll. Terakhir, dimensi emosional atau dimensi afektif mengacu pada keterlibatan motivasional, keterlibatan psikologis dan keterlibatan afektif yang meliputi reaksi emosional positif dan negatif mahasiswa terhadap dosen, teman sekelas, tugas akademis, dan universitas secara keseluruhan (Fredrick, et.al, 2004).

Dari konsep keterlibatan akademik, kami sampai pada kesimpulan bahwa keterlibatan akademik mencakup perilaku yang terlibat dan emosi yang terlibat. Perilaku yang terlibat meliputi usaha dan ketekunan, perhatian dan konsentrasi. Selain perilaku yang terlibat, terdapat pula emosi yang terlibat yang meliputi emosi akademik positif seperti antusiasme, minat, dan kesenangan (Meyer & Turner,

2002, Pekrun, Goetz, Titz & Perry, 2002, Schutz & DeCuir (2002, Weiner, 1985). Selain keterlibatan akademik, ada juga ketidakterlibatan akademik yang dapat terdiri dari perilaku yang tidak terpengaruh dan emosi yang tidak terpengaruh. Perilaku yang tidak terpengaruh mengacu pada ketidakterlibatan perilaku yang meliputi kepasifan mahasiswa terhadap kegiatan akademik dan kegiatan terkait sekolah lainnya. Misalnya, mahasiswa yang secara fisik menarik diri dari kegiatan dan menyerah (Murdock, 1999). Selanjutnya, emosi yang tidak terpengaruh terkait dengan *emotional disengagement* yang meliputi penarikan diri secara emosional dimana mahasiswa menarik diri secara emosional. Meskipun mahasiswa hadir secara fisik, namun secara emosional mereka tidak terlibat dalam kelas. Hal ini dapat dilihat pada mahasiswa yang frustrasi, mengganggu, dan hanya sekedar ikut-ikutan (Finn, Pannozzo, & Voelkl, 1995).

- Kognitif

Pengertian kognitif yaitu berkaitan dengan bagaimana kita memperoleh informasi mengenai dunia, bagaimana informasi tersebut direpresentasikan dan ditransformasikan sebagai pengetahuan, bagaimana informasi disimpan dan bagaimana pula pengetahuan tersebut digunakan untuk mengarahkan perhatian dan perilaku (Suparwi 2020). Dalam konteks pendidikan, kognitif mencakup beberapa aspek berikut:

1. Pemahaman: Kemampuan untuk mengerti dan mencerna informasi baru, termasuk konsep, ide, dan fakta.
2. Pembuatan Keputusan: Proses berpikir yang melibatkan evaluasi informasi untuk membuat pilihan atau keputusan.

3. Penguasaan Keterampilan: Kemampuan untuk belajar dan menerapkan keterampilan baru melalui praktik dan pengalaman.
4. Memori: Proses mengingat dan menyimpan informasi, yang memungkinkan individu untuk mengakses pengetahuan di masa depan.
5. Berpikir Kritis: Kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dengan cara yang logis dan sistematis.
6. *Problem Solving*: Proses menemukan solusi untuk masalah atau tantangan yang dihadapi, yang melibatkan pengumpulan dan analisis informasi.

Aspek kognitif sangat penting dalam pembelajaran karena mempengaruhi bagaimana individu memahami materi, menyerap pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam berbagai konteks.

- Afektif

Pandangan yang berlawanan dengan pandangan kognitif adalah apa yang akan saya sebut sebagai pandangan afektif atau ekspresif, yang menyatakan bahwa karya fiksi tidak bertujuan untuk menghasilkan kebenaran melainkan untuk memancing reaksi emosional atau empati dalam diri kita. Sejauh mana kita dapat berbicara tentang konsepsi afektif bergantung pada konsepsi yang kita miliki tentang sifat emosi dan perasaan yang diekspresikan, dan pada tingkat apa yang dapat kita sebut, dengan analogi dengan masalah paralel yang muncul dalam kaitannya dengan persepsi, penetrasi kognitif mereka. Emosi sebenarnya dapat dipahami sebagai memiliki konten kognitif atau lebih kecil, tergantung pada apakah kita melihatnya lebih atau kurang sebagai reaksi fisiologis atau humoral murni, atau terkait dengan konten yang disengaja, apakah ini adalah konten kepercayaan atau bukan (Engel 2013).

- Memahami Sikap Manusia

Sikap manusia mengacu pada pikiran, kepercayaan, perasaan dan perilaku seseorang terhadap subjek, orang, objek atau institusi atau peristiwa tertentu (Cherry, 2019). Sikap adalah kecenderungan untuk mengevaluasi sesuatu sesuai dengan persepsi, ide, atau perasaannya sendiri. Dengan demikian, seseorang dapat memiliki pendapat atau perasaan yang menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap subjek, objek, orang, kelompok, institusi, peristiwa, dll. Hal ini menjadi disposisi individu untuk bereaksi dengan cara yang menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap subjek, objek, institusi, atau peristiwa tertentu (Ajzen, 1993). Sikap merupakan hasil dari pengasuhan atau budaya yang kemudian mempengaruhi perilaku seseorang terhadap subjek atau objek, orang, institusi atau peristiwa tertentu, dll. Menurut Ajzen (1993), sikap merupakan hasil dari paparan atau pengalaman seperti menonton televisi atau paparan lainnya. Menonton televisi mengarahkan seseorang untuk membentuk opini terhadap suatu hal. Namun Abun (2018) membahas lebih dalam mengenai pembentukan sikap, bahwa sikap dibentuk oleh budaya. Ia berpendapat bahwa sikap dibentuk oleh budaya tempat seseorang dibesarkan. Pendapatnya didasarkan pada apa yang dikatakan oleh Donald (2002), Hofstede seperti yang dikutip oleh Brown (1995). Donald berpendapat bahwa budaya memainkan peran penting dalam fungsi otak kita dan bahkan struktur otak. Pandangan ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Hofstede dalam Brown (1995) yang menyatakan bahwa budaya adalah pemrograman kolektif dari pikiran manusia yang dapat membedakan satu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Pendapat ini juga diperkuat oleh pendapat Armstrong (1996) bahwa persepsi etis seseorang sangat dipengaruhi oleh budayanya. Dalam hal ini

penilaian etis seseorang sangat tergantung pada budaya dimana ia dibesarkan. Ajzen (1993) berpendapat bahwa ada banyak definisi tentang sikap tergantung pada orientasi psikolog tertentu, tetapi terlepas dari perbedaan tersebut, mereka memiliki kesepakatan bersama. Mereka sepakat bahwa meskipun sikap bersifat laten atau tidak terlihat, namun sikap dapat dievaluasi (Bem, 1970, Edwards, 1957, Fishbein & Ajzen, 1975). Sikap dapat diukur melalui reaksi atau tanggapan seseorang terhadap objek sikap yang mungkin menguntungkan atau tidak menguntungkan terhadap objek, orang, institusi, peristiwa atau situasi. Menurut Allport, (1954), Hilgard, (1980), Rosenberg & Hovland, (1960), Ajzen, (1993) ada tiga kategori respon atau reaksi objek sikap yaitu respon kognitif, afektif, dan perilaku. Komponen afektif adalah reaksi emosional atau perasaan seseorang terhadap objek sikap seperti suka atau tidak suka. Sedangkan komponen perilaku atau konatif dari sikap berkaitan dengan reaksi perilaku terhadap objek sikap. Setelah seseorang mengetahui subjek, objek, institusi, atau peristiwa, maka reaksi emosional dan perilaku terhadapnya akan muncul, kemudian apa yang akan dilakukan atau tidak dilakukan, termasuk di dalamnya adalah rencana, niat, dan komitmen untuk melakukan perilaku yang telah direncanakan (Abun, Magallanes, and Incarnacion 2019).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan (Murdiyanto 2020). Jenis pendekatan penelitian ini adalah penelitian fenomenologi. Fenomenologis mengacu pada kenyataan, atau kesadaran tentang sesuatu benda secara jelas, memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu, untuk memahaminya dimulai dengan diam (Usop 2019).

#### **3.2 Narasumber**

Dalam penelitian ini tempat yang digunakan adalah Universitas Islam Sultan Agung Semarang di kota Semarang. Untuk orang atau narasumber yang telah ditetapkan peneliti berjumlah 11 narasumber yang terdiri dari 1 dosen yang pernah mengelola kurikulum dan 1 dosen yang pernah mengelola akademis dan 9 mahasiswa-mahasiswi Fakultas Ekonomi dan Bisnis dari Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Dan aktivitas yang akan dilakukan merupakan wawancara mengenai gamifikasi kepada narasumber di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

### 3.3 Interview Guidance

Penelitian *Academic Attitude Based Gamification* Di Generasi Z diajukan beberapa pertanyaan seperti Cognitive dan Affective (Indah 2022). Berikut daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada 11 narasumber di Universitas Islam Sultan Agung Semarang:

Tabel 2. Elemen Gamifikasi

No	Tema	Pertanyaan
1.	<i>Cognitive</i>	<p>a) Bagaimana gamifikasi di proses pembelajaran menurut saudara?</p> <p>b) Apa yang menjadi poin utama gamifikasi diproses pembelajaran?</p> <p>c) bagaimana model gamifikasi di pembelajaran terutama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan?</p> <p>d) Bagaimana pendapat saudara tentang pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mempersiapkan masa depan?</p>
2.	<i>Affective</i>	<p>a) Bagaimana gambaran model gamifikasi yang menyenangkan menurut anda?</p> <p>b) Bagaimana model gamifikasi yang menarik untuk anda?</p> <p>c) Model gamifikasi seperti apa yang dapat menggairahkan anda?</p>

### 3.4 Sumber dan Jenis Data

Sumber data adalah segala hal yang dapat memberikan informasi tentang data. Data dibedakan menjadi dua berdasarkan sumbernya, yakni data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dibuat oleh peneliti untuk tujuan khusus dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Data

dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama atau tempat di mana objek penelitian berlangsung. Data sekunder merujuk pada data yang dikumpulkan untuk tujuan lain dari memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Data ini mudah diakses. Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi literatur, artikel, jurnal, dan situs web yang relevan dengan topik penelitian.

Selain data primer, sumber data yang digunakan peneliti adalah sumber data sekunder. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber, seperti literatur artikel dan situs internet yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan di berbagai setting, sumber, dan cara (Haryoko, Bahartiar, and Arwadi 2020). Teknik pengumpulan data juga dapat dilakukan menyesuaikan dengan kondisi lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan pertanyaan mengacu pada kuesioner yang disiapkan oleh peneliti dan disetujui oleh para ahli yang relevan. Wawancara memiliki beberapa sistem dalam pelaksanaannya, bisa dilakukan secara langsung dan bisa juga dilakukan melalui telepon atau videocall. Kelemahan dari pengumpulan data secara wawancara adalah umur individu yang dijadikan sumber data, adaptasi bahasa daerah. Namun keuntungan yang didapat dari pengumpulan data secara wawancara adalah lebih teliti (mendalam) dan informasi yang diperoleh lebih lengkap jika dilakukan secara struktur berdasarkan dari data survei yang didapat.

### **3.6 Teknik Analisi Data**

Analisis data model interaktif merupakan teknik analisis data yang dimulai pengumpulan data, reduksi data, display data, serta verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data model interaktif ini, selalunya merujuk pada konsep yang ditawarkan oleh (Haryoko et al. 2020) yang terdiri dari kegiatan reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), serta penarikan dan pengujian kesimpulan (drawing and veryfying concluding) (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri 2019).

#### **1. Pengumpulan Data**

Hal pertama yang diperlukan oleh peneliti yaitu melakukan pengumpulan data untuk melakukan proses penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan dapat melalui cara wawancara, kemudian hasil dari wawancara disimpan dalam bentuk arsip untuk mempermudah proses analisis data.

#### **2. Tahap Kodifikasi Data dan Reduksi Data**

Reduksi data adalah proses dimana seorang peneliti melakukan telaahan awal terhadap data-data yang telah dihasilkan dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan aspek atau fokus penelitian.

#### **3. Penyajian Data (*Data Display*)**

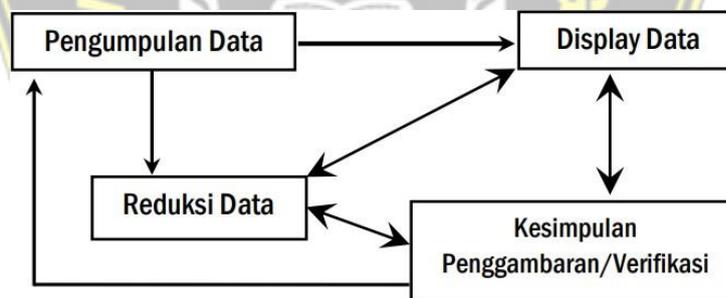
Melalui serangkaian aktivitas analisis data tahap pertama tahap kodifikasi data dan reduksi data, maka data kualitatif yang biasanya berserakan dan bertumpuk-tumpuk dapatlah disederhanakan untuk akhirnya bisa dipahami dengan mudah. Pada tahapan pertama analisis data diuraikan proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip-transkrip wawancara, catatan lapangan dan

bahan-bahan atau dokumen lain agar peneliti dapat mengenal data temuannya kemudian melangkah pada tahap penyajian data.

#### 4. Tahap Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Tahap

Tahap pertama reduksi data dan tahap kedua penyajian data adalah pengambilan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi data. Ini adalah interpretasi yang dilakukan peneliti tentang hasil dari dokumen, wawancara, atau observasi/pengamatan.

Setelah mengambil kesimpulan, peneliti selanjutnya mengecek kembali kesahihan interpretasi dengan triangulasi atau mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan bahwa tidak ada lagi kesalahan data. Setelah tahap ketiga ini selesai, peneliti telah memperoleh hasil penelitian berdasarkan analisis (Haryoko et al. 2020).



Gambar 1. Komponen Analisis Data Interaktif

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses wawancara ini dimulai pada bulan Maret hingga bulan April 2025 terhadap dosen dan mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Sesuai dengan tujuan penelitian, yang mana menggunakan metode penelitian kualitatif berdasarkan fenomena, wawancara untuk mengetahui *Academic Attitude Based Gamification* di Gen Z. Dimana proses wawancara dilakukan terhadap 1 dosen yang pernah mengelola kurikulum, 1 dosen yang pernah mengelola akademik, dan 9 mahasiswa FE di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Proses wawancara dilakukan dengan mengajukan 7 pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara interaktif yang terdiri dari beberapa langkah analisis meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, sampai dengan membuat kesimpulan atau verifikasi terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh.

Pada penelitian ini, peneliti berhasil meraih target narasumber sesuai dengan target yang telah ditentukan di awal sebanyak 11 narasumber. Pemilihan Dosen dan Mahasiswa sebagai narasumber dianggap tepat dikarenakan hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang membahas tentang *academic attitude* yang berbasis gamifikasi di pembelajaran. Kegiatan wawancara dilakukan kepada Dosen dan Mahasiswa yang pernah mengalami langsung pembelajaran gamifikasi. Oleh karena itu, dalam bab ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih

lanjut mengenai *academic attitude* berbasis gamification dan dapat menjawab pertanyaan penelitian yang ditentukan.

#### 4.1 Deskripsi Narasumber

Pemilihan narasumber dalam penelitian ini berhasil mendapatkan narasumber sebanyak 1 dosen yang pernah mengelola kurikulum, 1 dosen yang pernah mengelola akademik, dan 9 mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Yang mana dalam penelitian ini 7 dari 11 narasumber yang berjenis kelamin laki laki. Sedangkan hanya ada 4 narasumber yang berjenis kelamin perempuan. Tabel perincian daftar narasumber dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Narasumber

No	Kode Narasumber	Jenis Kelamin	Jabatan
1	N1	Laki Laki	Dosen
2	N2	Laki Laki	Dosen
3	N3	Laki Laki	Mahasiswa
4	N4	Perempuan	Mahasiswi
5	N5	Laki Laki	Mahasiswa
6	N6	Perempuan	Mahasiswi
7	N7	Perempuan	Mahasiswi
8	N8	Perempuan	Mahasiswi
9	N9	Laki Laki	Mahasiswa
10	N10	Laki Laki	Mahasiswa
11	N11	Laki Laki	Mahasiswa

## 4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis gamifikasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis dan Bisnis yang dimulai dari tema kognitif dan afektif terhadap 11 narasumber yang telah ditentukan. Dalam tema kognitif terdapat 10 pernyataan yang dihasilkan yaitu proses pembelajaran berbasis gamifikasi, motivasi mahasiswa, pemahaman belajar, umpan balik, keterlibatan mahasiswa, studi kasus, kuis, simulasi, kerjasama tim, dan keterampilan berpikir kritis. Sedangkan untuk tema afektif terdapat 8 pernyataan yang dihasilkan yaitu mudah diaplikasikan, hadiah, simulasi yang baik, simulasi, kuis, kerjasama tim, kompetisi sehat, dan hadiah. Perincian hasil jawaban narasumber dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

No	Pertanyaan	Jawaban	Narasumber	Tema
1	Bagaimana gamifikasi di proses pembelajaran menurut saudara?	Proses Pembelajaran Berdasarkan Permainan	Semua Narasumber	Cognitive
2	Apa yang menjadi poin utama gamifikasi diproses pembelajaran?	Motivasi Mahasiswa	N3,N4,N5,N8, N11	
		Pemahaman Belajar	N1,N2 N6,N8 N9	
		Umpan Balik	N4,N7,N10	
3	Bagaimana model gamifikasi di pembelajaran terutama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan?	Keterlibatan Mahasiswa	N4,N5,N8,N11	
		Studi Kasus	N1,N3,N4,N5, N6, N8	
		Kuis	N3,N4,N6,N11	
		Simulasi	N7,N8	

4	Bagaimana pendapat saudara tentang pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mempersiapkan masa depan?	Kerjasama tim	N4,N5,N11	
		Keterampilan Berpikir Kritis	N4,N6,N8	
5	Bagaimana gambaran model gamifikasi yang menyenangkan menurut anda?	Mudah diaplikasikan	N1,N2,N10	Affection
		Berhadiah	N4,N8,N11	
		Simulasi Yang Baik	N5,N7,N10	
6	Bagaimana model gamifikasi yang menarik untuk anda?	Simulasi	N5,N6,N7,N8, N10,N11	
		Kuis	N2,N3,N9	
7	Model gamifikasi seperti apa yang dapat menggairahkan anda?	Kerjasama tim	N1,N4,N6,N9	
		Kompetisi Sehat	N5,N8,N9	
		Berhadiah	N2,N3,N10	

### Q1. Bagaimana Gamifikasi Di Proses Pembelajaran Menurut Saudara?

Gamifikasi merupakan produk, cara berpikir, proses, pengalaman, cara, dan sistem, yang sekaligus terlibat, dimana menggunakan elemen *game* untuk menyelesaikan masalah non *game*. Dalam dunia pendidikan juga dapat diistilahkan bahwa gamifikasi merupakan proses mengubah aktivitas yang ada atau mempelajari aktivitas dan menjadikan konten selayaknya permainan. Ide dasar dibalik gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi dari sebuah aktifitas.

Di era sekarang terutama Gen Z gamifikasi merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan dengan adanya berbagai jenis permainan yang digunakan dalam penyampaian materi mereka akan merasa lebih mudah memahami materi yang diberikan secara langsung. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Proses Pembelajaran Berdasarkan Permainan

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N1	<i>Kalau gamifikasi itu lebih mengarah bagaimana <b>memahami sebuah ilmu atau pengetahuan berbasis permainan</b>. Permainan itu bisa digunakan salah satunya sebagai kasus diskusi kelompok, kemudian sesuatu yang lain, atau diskusi antar individu.</i>	N6	<i>Menurut saya Gamifikasi dalam <b>proses pembelajaran adalah penambahan elemen permainan</b> yang mencakup seperti poin, tantangan dan hadiah dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.</i>
N2	<i>Menurut saya, gamifikasi itu berarti <b>proses pembelajaran menggunakan game</b>. Jadi, mahasiswa diajak untuk memahami sesuatu melalui proses game.</i>	N7	<i>Menurut saya, gamifikasi dalam <b>pembelajaran yaitu dengan menerapkan elemen permainan dalam aktivitas non-game dalam pembelajaran</b>, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas.</i>
N3	<i>Menurut saya, gamifikasi itu salah satu bentuk <b>pembelajaran yang menggunakan permainan</b> untuk bisa meningkatkan kerja kelompok atau teamwork.</i>	N8	<i>Gamifikasi di proses pembelajaran memberikan pengalaman menarik bagi mahasiswa, membuat mereka lebih terlibat dan aktif dalam belajar melalui elemen permainan.</i>
N4	<i>Menurut saya, gamifikasi adalah kegiatan belajar untuk <b>meningkatkan keterlibatan atau motivasi pengalaman belajar</b>. Dengan gamifikasi, mahasiswa bisa merasa lebih tertantang dan bersemangat dalam mengikuti materi pembelajaran karena adanya kompetisi pencapaian atau progres yang bisa diukur.</i>	N9	<i>Menurut saya, gamifikasi dalam <b>proses pembelajaran dengan game</b> itu merupakan sebuah warna baru dalam proses akademisi. Karena gamifikasi dalam proses pembelajaran itu dapat memberikan rasa <b>senang</b> terhadap belajar kepada para mahasiswa, kepada para mahasiswa, dan itu tidak membuat mahasiswa menjadi cepat bosan.</i>
N5	<i>gamifikasi menurut saya yaitu penerapan <b>permainan dan konteks non-permainan dalam pendidikan</b> untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa</i>	N10	<i>Gamifikasi membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan elemen permainan, seperti poin dan tantangan. Ini membantu mahasiswa lebih terlibat dan aktif dalam belajar.</i>
		N11	<i>Gamifikasi membuat proses pembelajaran menggunakan elemen permainan, seperti poin dan tantangan.</i>

Berdasarkan hasil pemaparan narasumber dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dalam proses pembelajaran memiliki definisi yang sama yaitu proses pembelajaran dengan berbasiskan permainan. Hal ini dapat mengacu pada proses pembelajaran

yang lebih aktif dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh dosen dan mahasiswa dalam penyampaian materi pembelajaran.

## Q2. Apa Yang Menjadi Poin Utama Gamifikasi Diproses Pembelajaran?

Dalam proses pembelajaran gamifikasi memiliki berbagai poin utama untuk meningkatkan berbagai aspek seperti pembelajaran itu sendiri, *skill* mahasiswa, pengetahuan, dan motivasi belajar mahasiswa, dll. Poin utama tersebut merupakan hal yang cukup penting untuk proses pembelajaran karena merupakan salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran.

Dalam dunia Gen Z, mereka memiliki poin utama sendiri yang menurut mereka akan membantu dan mendukung mereka untuk dapat meningkatnya berbagai aspek pembelajaran.

### a. Motivasi Mahasiswa

Motivasi mahasiswa merujuk pada dorongan internal dan eksternal yang mendorong mereka untuk belajar, berpartisipasi dalam kegiatan akademik, dan mencapai tujuan pendidikan. Motivasi ini dapat memengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan materi pelajaran, dan dosen.

Tabel 4.4 Motivasi Mahasiswa

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N3	<i>Dalam proses pembelajaran, gamifikasi itu menurut saya mempunyai unsur-unsur yang dapat menjadikan semua orang merasa <b>termotivasi saat belajar</b>.</i>	N8	<i>Poin utama termasuk <b>motivasi</b> yang meningkat, pemahaman yang lebih baik terhadap materi, dan keterlibatan aktif mahasiswa.</i>
N4	<i>Poin utama gamifikasi adalah meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan cara yang menyenangkan dan menantang, seperti halnya umpan balik yang cepat dengan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Atau, memberikan kesempatan untuk meraih prestasi atau hadiah berdasarkan pencapaian tertentu.</i>	N11	<i>Poin utama gamifikasi adalah untuk meningkatkan <b>motivasi mahasiswa</b> dan adanya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran seperti ikut dalam kerjasama kelompok, diskusi bersama. Dengan adanya elemen permainan, mahasiswa lebih</i>

Tujuannya adalah agar mahasiswa lebih efektif dalam proses pembelajaran dan **merasa termotivasi untuk terus berkembang.**

bersemangat untuk belajar dan menyelesaikan tugas.

N5 Jadi, poin utama dari gamifikasi dalam pembelajaran yaitu seperti tadi yang saya bicarakan, yaitu **meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa.**

Berdasarkan pemaparan narasumber diatas dapat disimpulkan bahwa dalam poin utama gamifikasi itu dapat untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan model gamifikasi. Dengan motivasi mahasiswa yang menjadi salah satu poin utama dalam proses pembelajaran gamifikasi maka pembelajaran akan lebih aktif.

#### b. Pemahaman Belajar

Dengan adanya pemahaman belajar sebagai poin utama dalam proses pembelajaran gamifikasi akan membantu proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Pemahaman belajar mahasiswa merujuk pada cara mereka memahami, menyerap, dan menerapkan pengetahuan. Ini mencakup proses kognitif yang memungkinkan mahasiswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta kemampuan untuk menerapkan konsep dalam konteks yang berbeda. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pemahaman Belajar

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N1	Pertama-tama, <b>pemahaman tentang keilmuan</b> dalam proses pembelajaran, jadi supaya mahasiswa memahami bagaimana tidak hanya menghafal, tapi juga menerapkan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.	N8	Poin utama termasuk motivasi yang meningkat, <b>pemahaman yang lebih baik</b> terhadap materi, dan keterlibatan aktif mahasiswa.

- N2 *Poin utamanya sebenarnya adalah untuk **memudahkan memori**, ya, memorial. Jadi, untuk memudahkan dalam **memahami segala sesuatu**. Karena biasanya, kalau proses pembelajaran melalui game, itu lebih menyenangkan, tidak tegang, santai, gitu kan. Justru karena itu, lebih menyenangkan. Secara psikologis, itu memang lebih memudahkan untuk memahami ketika orang itu senang.*
- N6 *Yang menjadi poin utama dalam proses gamifikasi yaitu focus pada menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi serta **peningkatan pemahaman** atau hasil belajar.*

N9 *Poin utama gamifikasi dalam proses pembelajaran saya kira untuk membuang rasa jenuh dan **meningkatkan pemahaman belajar** terhadap para mahasiswa. Sehingga mahasiswa tetap tertarik dalam proses pembelajaran.*

---

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa salah satu poin utama dalam proses pembelajaran gamifikasi yaitu pemahaman belajar, dengan gamifikasi mahasiswa lebih mudah memahami tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen.

### c. Umpan Balik

Umpan balik adalah komponen penting dalam proses pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa mencapai potensi mereka dengan memberikan informasi yang jelas dan bermanfaat tentang kinerja mereka. Dengan memberikan umpan balik yang tepat, dosen dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan produktif. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Umpan Balik

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N4	<i>Poin utama gamifikasi adalah meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan cara yang menyenangkan dan menantang, seperti halnya <b>umpan balik yang cepat</b> dengan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Atau, memberikan kesempatan untuk meraih prestasi atau</i>	N10	<i>Poin utama gamifikasi adalah kemampuannya untuk mahasiswa dapat berinteraksi <b>umpan balik</b> antara dosen dengan mahasiswanya dalam pembelajaran suatu materi</i>

---

hadiah berdasarkan pencapaian tertentu. Tujuannya adalah agar mahasiswa lebih efektif dalam proses pembelajaran dan merasa termotivasi untuk terus berkembang.

N7 Poin utama dalam gamifikasi di pembelajaran yaitu ada beberapa poin. Yang pertama yaitu motivasi, yaitu dengan meningkatkan semangat belajar melalui tantangan dan penghargaan. Yang kedua, interaktifitas, yaitu mendorong keterlibatan aktif melalui elemen permainan. Yang ketiga, **umpan balik** langsung dengan memberikan evaluasi cepat untuk memperbaiki pemahaman. Yang keempat, ada retensi pengetahuan, yaitu dengan membantu mahasiswa lebih mudah mengingat materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Yang terakhir yaitu kompetisi sehat dengan meningkatkan partisipasi melalui papan peringkat dan tantangan.

---

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa salah satu poin utama dalam proses pembelajaran gamifikasi yaitu dengan adanya umpan balik. Dengan umpan balik yang efektif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya memberikan informasi tentang kinerja, tetapi juga berfungsi sebagai motivator dan alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa.

#### **d. Keterlibatan Mahasiswa**

Keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran adalah istilah yang merujuk pada tingkat partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Ini mencakup berbagai dimensi, yaitu keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial, yang saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif. Keterlibatan mahasiswa memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar. Mahasiswa yang terlibat aktif cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi, meningkatkan retensi informasi, dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Keterlibatan ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir

kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Keterlibatan Mahasiswa

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N4	<i>Poin utama gamifikasi adalah <b>meningkatkan keterlibatan mahasiswa</b> dengan cara yang menyenangkan dan menantang, seperti halnya umpan balik yang cepat dengan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Atau, memberikan kesempatan untuk meraih prestasi atau hadiah berdasarkan pencapaian tertentu. Tujuannya adalah agar mahasiswa lebih efektif dalam proses pembelajaran dan merasa termotivasi untuk terus berkembang.</i>	N8	<i>Poin utama termasuk motivasi yang meningkat, pemahaman yang lebih baik terhadap materi, dan <b>keterlibatan aktif mahasiswa.</b></i>
N5	<i>Jadi, poin utama dari gamifikasi dalam pembelajaran yaitu seperti tadi yang saya bicarakan, yaitu meningkatkan motivasi <b>dan keterlibatan mahasiswa.</b></i>	N11	<i>Poin utama gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dan <b>adanya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran</b> seperti ikut dalam kerjasama kelompok, diskusi bersama. Dengan adanya elemen permainan, mahasiswa lebih bersemangat untuk belajar dan menyelesaikan tugas.</i>

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa salah satu poin utama dalam proses pembelajaran gamifikasi yaitu dengan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah faktor penting yang mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil akademik. Keterlibatan ini mencakup banyak aspek yang semuanya berkontribusi pada pengalaman belajar yang bermakna.

### **Q.3 Bagaimana Model Gamifikasi Di Pembelajaran Terutama Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan?**

Pengetahuan adalah kapasitas untuk memahami, mengingat, dan menerapkan informasi atau konsep yang diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, atau pembelajaran. Ini meliputi fakta, teori, prinsip, dan pemahaman

tentang berbagai aspek kehidupan, termasuk ilmu pengetahuan, seni, budaya, dan banyak lagi. Sedangkan, Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas tertentu dengan efektif dan efisien. Keterampilan dapat diperoleh melalui latihan, pengalaman, atau pendidikan. Keterampilan sering dibagi menjadi dua kategori utama yaitu keterampilan keras (hard skills) dan keterampilan lunak (soft skills).

### a. Studi Kasus

Studi kasus adalah metode pembelajaran yang efektif untuk memahami fenomena dalam konteks nyata dengan cara yang mendalam. Metode ini sangat berguna dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan ilmu sosial, untuk memberikan wawasan yang berharga dan mendukung pengembangan teori. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8 Studi Kasus

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N1	<i>Kalau untuk meningkatkan pengetahuan, tadi ada <b>studi kasus</b>. Jadi studi kasus itu adalah mengupas kasus-kasus yang muncul kemudian dikupas dari berbagai sisi, apakah dari sisi stakeholder, pembeli atau penjual, masyarakat, media massa, atau pemerintah. Jadi kita akan memahami bagaimana memecahkan masalah dari berbagai sisi, dari berbagai poin of view.</i>	N6	<i>Pengetahuan disini mahasiswa diberikan tugas yang harus diselesaikan. Tugas ini dapat berupa proyek, penelitian, atau tugas <b>studi kasus</b>. Keterampilan Mahasiswa dapat bekerja kelompok untuk menyelesaikan tugas. Lalu mahasiswa juga bisa mencapai skor tinggi dalam kuis, atau berpartisipasi aktif dalam diskusi.</i>
N3	<i>Menurut saya, gamifikasi itu lebih ke keterampilan sih. Bagaimana kayak gamifikasi itu seperti kuis, terus kuis yang ada reward-nya. Terus, kayak apa ya, game-game, kayak tanya jawab di internet. Game-game tanya jawab yang dapat poin, kayak gitu. Pengetahuan itu ya kayak <b>studi kasus</b>, studi kasus seperti yang ramai diperbincangkan, yang kayak yang lagi trend gitu.</i>	N8	<i>Model gamifikasi dapat mencakup simulasi, dan <b>studi kasus</b> yang dirancang untuk mendorong interaksi dan aplikasi pengetahuan.</i>
N4	<i>Modelnya, misalnya, dengan menggunakan kuis. Untuk pengetahuan, bisa berupa <b>pemecahan masalah atau kasus</b>, sedangkan untuk keterampilan, bisa berupa kuis atau game-game.</i>		

N5 *Model gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan yaitu harus fokus pada tujuan pembelajaran yang jelas dan kegiatan yang menarik untuk meningkatkan keterampilan, Mas. Untuk pengetahuan, kalau pengetahuan itu seperti studi kasus.*

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dapat menggunakan studi kasus. Studi kasus dapat digunakan dalam pembelajaran karena dalam studi kasus mahasiswa akan mendapatkan beberapa pandangan dari segala pihak yang terjadi dalam suatu kasus.

### b. Kuis

Kuis adalah metode yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan mahasiswa dalam suatu topik tertentu. Kuis sering kali terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dapat dijawab dalam waktu singkat dan biasanya digunakan dalam konteks pendidikan, pelatihan, atau bahkan hiburan.

Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kuis

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N3	<i>Menurut saya, gamifikasi itu lebih ke keterampilan sih. Bagaimana kayak gamifikasi itu seperti kuis, terus kuis yang ada reward-nya. Terus, kayak apa ya, game-game, kayak tanya jawab di internet. Game-game tanya jawab yang dapat poin, kayak gitu. Pengetahuan itu ya kayak studi kasus, studi kasus seperti yang ramai diperbincangkan, yang kayak yang lagi trend gitu.</i>	N6	<i>Pengetahuan disini mahasiswa diberikan tugas yang harus diselesaikan. Tugas ini dapat berupa proyek, penelitian, atau tugas studi kasus. Keterampilan Mahasiswa dapat bekerja kelompok untuk menyelesaikan tugas. Lalu mahasiswa juga bisa mencapai skor tinggi dalam kuis, atau berpartisipasi aktif dalam diskusi.</i>
N4	<i>Modelnya, misalnya, dengan menggunakan kuis. Untuk pengetahuan, bisa berupa pemecahan masalah atau kasus, sedangkan untuk keterampilan, bisa berupa kuis atau game-game.</i>	N11	<i>Model gamifikasi bisa berupa kuis atau permainan berbasis tim yang membantu mahasiswa belajar sambil bersenang-senang. Ini membuat mereka lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan.</i>

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dapat menggunakan metode kuis. Dengan kuis yang fleksibel dan kemampuan untuk memberikan umpan balik cepat, kuis dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.

### c. Simulasi

Simulasi peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa untuk mengambil peran tertentu dalam situasi yang dirancang untuk meniru kondisi nyata. Dalam simulasi ini, mahasiswa akan berinteraksi, membuat keputusan, dan menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Table 4.10 Simulasi

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N7	<i>Model gamifikasi dalam pembelajaran yang sering digunakan ada beberapa. Yang pertama, poin dan rencana, yaitu dengan memberi penghargaan atas pencapaian untuk mendorong motivasi pembelajaran. Yang kedua, misi atau tantangan, yaitu dengan menyajikan tugas berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa. Yang ketiga, papan peringkat dengan mendorong kompetisi sehat untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa. Yang keempat, <b>simulasi dan role playing</b>, yaitu untuk melatih keterampilan melalui pengalaman langsung. Jika diterapkan dengan baik, gamifikasi bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan</i>	N8	<i>Model gamifikasi dapat mencakup <b>simulasi</b>, dan studi kasus yang dirancang untuk mendorong interaksi dan aplikasi pengetahuan.</i>

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dapat menggunakan simulasi peran. Dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk berlatih keterampilan dalam konteks yang realistis, simulasi peran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan dan karier mereka.

#### **Q4. Bagaimana Pendapat Saudara Tentang Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Mempersiapkan Masa Depan?**

Persiapan untuk masa depan adalah langkah penting untuk mencapai kesuksesan dan kesejahteraan pribadi. Dengan perencanaan yang matang, pengembangan keterampilan, dan kesadaran diri, individu dapat menghadapi tantangan yang akan datang dengan lebih percaya diri dan mampu memanfaatkan peluang yang tersedia.

Dalam era Gen Z untuk mempersiapkan masa depan terdapat berbagai cara yang sudah mereka pikirkan. Dalam mempersiapkan masa depan Gen Z dapat mencari persiapan tersebut melalui pembelajaran teori maupun pengalaman secara langsung.

##### **a. Kerjasama Tim**

Kerjasama tim adalah elemen penting dalam mencapai tujuan bersama dalam berbagai konteks, baik di lingkungan kerja, pendidikan, maupun komunitas. Dengan memanfaatkan kekuatan dan keterampilan setiap anggota, kerjasama tim dapat meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan kepuasan dalam mencapai hasil yang diinginkan. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kerjasama tim

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N4	<i>Pembelajaran berbasis gamifikasi ini, untuk mempersiapkan masa depan, bisa membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang semakin digital dan penuh tantangan ini. Gamifikasi mengajarkan mahasiswa untuk terus beradaptasi, berpikir kritis, dan <b>bekerja dalam tim</b>. Selain itu, juga memperkenalkan mereka pada teknologi dan cara baru dalam berkolaborasi, yang semuanya adalah keterampilan penting untuk karir masa depan.</i>	N11	<i>Pembelajaran berbasis gamifikasi sangat bermanfaat karena membantu mahasiswa belajar cara <b>bekerjasama</b> dan berpikir kritis, yang merupakan keterampilan penting di dunia kerja nanti.</i>
N5	<i>Jadi, pembelajaran berbasis gamifikasi sangat efektif untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di masa depan karena mengembangkan keterampilan <b>dan kerjasama</b>.</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa untuk mempersiapkan masa depan yaitu kerjasama tim. Dengan adanya kerjasama tim mahasiswa akan dapat mengatur bagaimana cara untuk berdiskusi dengan sesama timnya untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat.

#### **b. Keterampilan Berpikir Kritis**

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan penting yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan membuat keputusan yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengembangkan keterampilan ini, mahasiswa dapat menjadi pemikir yang lebih analitis, kreatif, dan mandiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas keputusan dan solusi yang dihasilkan. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.12 Keterampilan Berpikir Kritis

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N4	<i>Pembelajaran berbasis gamifikasi ini, untuk mempersiapkan masa depan, bisa membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang semakin digital dan penuh</i>	N8	<i>Pembelajaran berbasis gamifikasi sangat efektif untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan masa depan, karena membantu</i>

---

*tantangan ini. Gamifikasi mengajarkan mahasiswa untuk terus beradaptasi, **berpikir kritis**, dan bekerja dalam tim. Selain itu, juga memperkenalkan mereka pada teknologi dan cara baru dalam berkolaborasi, yang semuanya adalah keterampilan penting untuk karir masa depan.*

*mereka **meningkatkan keterampilan berpikir kritis.***

N6 *Menurut saya Pembelajaran berbasis gamifikasi ini memiliki potensi besar untuk mempersiapkan masa depan. Karena dengan gamifikasi ini yaitu Dengan mengintegrasikan elemen permainan, metode ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan **keterampilan kritis mahasiswa**, yang mana itu sangat penting dalam dunia yang terus berubah. Mahasiswa akan menjadi lebih mudah dan tertarik untuk belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam menghadapi masa yang akan datang.*

---

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa untuk mempersiapkan masa depan yaitu berpikir kritis. Apabila mahasiswa sudah dapat berpikir kritis mereka akan dapat menganalisis dan mengevaluasi suatu hal dengan lebih baik dimasa depan.

#### **Q5. Bagaimana Gambaran Model Gamifikasi Yang Menyenangkan Menurut Anda?**

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pendekatan yang efektif dalam pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan, mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka.

##### **a. Mudah Diaplikasikan**

Pembelajaran yang mudah diterapkan adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan mahasiswa untuk langsung menggunakan pengetahuan dan

keterampilan yang mereka peroleh dalam konteks nyata. Pembelajaran ini bersifat praktis dan relevan, sehingga mahasiswa dapat melihat hasil dan manfaat dari apa yang mereka pelajari. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13 Mudah Diaplikasikan

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N1	<i>Gambarannya menyenangkan itu adalah ketika teori yang dimunculkan itu kemudian disertai dengan gamifikasi. Jadi poin dalam dunia pendidikan itu tidak hanya sekedar mendidik, tidak hanya sekedar mengajar, tetapi juga sebagai pendidik. Jadi kalau sekedar pengajar, maka akan muncul suatu arah di mana dosen menerangkan dan mahasiswa mendapatkan keterangan. Tapi kalau mendidik, dosen tidak hanya menerangkan saja, tetapi juga memberikan pemahaman. Sehingga mahasiswa <b>memahami teori tersebut dan bisa diaplikasikan</b> di dunia kerja.</i>	N10	<i>Model gamifikasi yang menyenangkan adalah permainan seperti simulasi atau main peran sebagai tokoh ekonomi yang <b>mudah digunakan atau diaplikasikan</b> kepada mahasiswa agar mahasiswa tidak merasa kesulitan dan bingung sendiri.</i>
N2	<i>Yang menyenangkan itu berarti yang pertama, tujuannya harus dijelaskan dulu. Tujuannya adalah untuk apa. Kemudian, gamifikasi itu akan menyenangkan kalau sesuai dengan tujuannya. Yang kedua, yang menyenangkan itu adalah <b>yang mudah dipraktikkan</b>. Secara praktis, gitu. Mudah dipraktikkan. Kalau sulit, dia tidak akan menyenangkan. Semua permainan, jika mudah dan menyenangkan, akan lebih mudah untuk dipahami. Tapi kalau sulit, itu susah juga. Malah tidak paham.</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran yang mudah diaplikasikan seperti dalam pembelajaran materi keuangan maka dalam pembelajaran tersebut diperlukan penyampain materi dengan cara yang mudah diaplikasikan.

#### b. Berhadiah

Pembelajaran yang berhadiah adalah pendekatan pendidikan yang memberikan penghargaan atau insentif kepada mahasiswa atau mahasiswa sebagai

bentuk motivasi untuk mencapai tujuan belajar. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar melalui pengakuan atas pencapaian individu atau kelompok. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Table 4.14 Berhadiah

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N4	<i>Menurut saya, elemen cerita yang menarik dan penuh warna dengan karakter atau imajinasi yang dapat dikendalikan oleh mahasiswa, serta <b>hadiah</b> yang relevan dan menyenangkan seperti pengakuan sosial.</i>	N11	<i>Model gamifikasi yang menyenangkan adalah yang melibatkan <b>hadiah</b>, seperti poin atau sertifikat, yang membuat mahasiswa merasa dihargai atas usaha mereka.</i>
N8	<i>Model gamifikasi yang menyenangkan melibatkan <b>berhadiah</b>, tantangan menarik, dan interaksi sosial yang positif.</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan yaitu mendapatkan hadiah. Pembelajaran yang berhadiah adalah metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan memberikan penghargaan atas pencapaian, peserta merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk berusaha lebih keras. Sistem ini, jika diterapkan dengan baik, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

### c. Simulasi yang baik

Simulasi peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa untuk mengambil peran tertentu dalam situasi yang dirancang untuk meniru kondisi nyata. Dalam simulasi ini, mahasiswa akan berinteraksi, membuat keputusan, dan menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Table 4.15 Simulasi yang baik

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N5	<i>Model gamifikasi yang menyenangkan menurut saya yaitu saat mahasiswa bermain peran menjadi pebisnis dan sejenisnya.</i>	N10	<i>Model gamifikasi yang menyenangkan adalah permainan seperti simulasi atau main peran sebagai tokoh ekonomi yang mudah digunakan atau diaplikasikan kepada mahasiswa agar mahasiswa tidak merasa kesulitan dan bingung sendiri.</i>
N7	<i>Model gamifikasi yang menyenangkan menurut saya yaitu yang memiliki cerita menarik, tantangan yang bertahap, dan penghargaan seperti poin atau rencana, serta simulasi yang interaktif. Kombinasi ini membuat belajar lebih seru, memotivasi, dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam belajar.</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan simulasi. Saat mahasiswa bermain peran sebagai pebisnis atau sejenisnya, mereka akan lebih mudah memahami materi dan akan merasa senang karena secara langsung mereka belajar melalui praktik atau pengalaman.

#### **Q6. Bagaimana Model Gamifikasi Yang Menarik Untuk Anda?**

Pembelajaran yang menarik adalah pendekatan pendidikan yang berhasil menarik perhatian dan minat mahasiswa. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan menginspirasi. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, relevan, dan kreatif, mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan akademis dan profesional di masa depan.

##### **a. Simulasi**

Simulasi peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa untuk mengambil peran tertentu dalam situasi yang dirancang untuk meniru kondisi nyata. Dalam simulasi ini, mahasiswa akan berinteraksi, membuat

keputusan, dan menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.16 Simulasi

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N5	<i>Model gamifikasi yang menarik memiliki cerita atau narasi yang mengaitkan materi dengan situasi yang relevan.</i>	N8	<i>model gamifikasi yang menarik buat saya itu dengan kita <b>berperan</b> sebagai pebisnis atau kayak tim marketing yang mencoba menarik pelanggan gitu</i>
N6	<i>Menurut saya model gamifikasi yang menarik adalah model <b>Simulasi dan Permainan Peran</b> karena dalam model ini mahasiswa dapat memainkan peran untuk pembelajaran yang menurut saya sangat menarik contohnya adalah Dalam pembelajaran bisnis, mahasiswa dapat berperan sebagai manajer yang harus membuat keputusan strategis dalam situasi yang realistis.</i>	N10	<i>Model yang menarik adalah yang menggabungkan <b>cerita atau narasi yang kuat, di mana mahasiswa bisa menjadi karakter dalam sebuah petualangan.</b> Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih mendalam dan terhubung dengan pengalaman pribadi mereka.</i>
N7	<i>Model gamifikasi yang menarik menurut saya yaitu petualangan berbasis cerita. Mahasiswa dapat menjalani misi dengan tantangan yang bertahap. Yang kedua, level dan poin, jadi kemajuan terasa nyata dengan sistem reward. Yang ketiga, <b>simulasi dan role playing</b>, yaitu belajar lewat pengalaman langsung. Yang keempat, kompetisi sehat, dengan menggunakan papan peringkat dan tantangan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar. Yang kelima, kebebasan bereksplorasi, jadi mahasiswa bisa memilih jalannya sendiri dalam pembelajaran.</i>	N11	<i>Model yang menarik adalah yang mencakup <b>cerita atau tema</b> yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mahasiswa bisa merasakan keterkaitan dengan materi yang dipelajari.</i>

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menarik yaitu dengan simulasi. Dimana mahasiswa bisa menjadi peran yang relevan dengan materi pembelajaran dan memahami pembelajaran secara langsung.

## b. Kuis

Kuis adalah metode yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan mahasiswa dalam suatu topik tertentu. Kuis sering

kali terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dapat dijawab dalam waktu singkat dan biasanya digunakan dalam konteks pendidikan, pelatihan, atau bahkan hiburan.

Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.17 Kuis

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N2	<i>Yang menarik itu, ya, bagi saya sebagai pengajar atau bagi mahasiswa. Sebagai pengajar, yang menarik adalah model yang tentu mendukung proses pembelajaran. Yang memudahkan dosen untuk mentransfer pengetahuannya. Itu yang menyenangkan. Dan itu tugas dosen memang harus seperti itu. Jadi, dosen harus terus berpikir, bagaimana supaya transfer knowledge-nya berjalan dengan lancar. Salah satu caranya adalah dengan bermain game. Dulu, itu akan dikasih <b>quiz</b>. Ayo, siapa yang bisa menjawab, nanti akan dapat poin. Jadi, yang menyenangkan itu adalah proses transfer knowledge-nya sampai mahasiswa juga tidak mengalami kesulitan, dan ada respon, tentunya.</i>	N9	<i>Model gamifikasi yang menarik bagi saya itu yang dapat <b>memecahkan suasana</b> dan juga prosesnya yang seperti menguji rasa keingintahuan, seperti <b>menyusun puzzle dan detektif-detektifan</b>.</i>
N3	<i>Menurut saya, yang masih banyak diminati mahasiswa itu gamifikasi tentang kayak <b>kuis</b>, kayak gitu. Tentang kuis, tentang kuis yang dapat ide, kuis yang dapat reward, karena mahasiswa itu senang jika dapat tanya-jawab, pembelajaran, dan secara interaktif seperti itu lebih senang daripada pelajaran yang monoton.</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menarik yaitu dengan adanya kuis. Melalui kuis mahasiswa merasa tertarik dengan materi pembelajaran karena mereka secara langsung akan mencari tahu jawaban dari kuis tersebut dengan cepat.

### **Q7. Model Gamifikasi Seperti Apa Yang Dapat Menggairahkan Anda?**

Pembelajaran yang menggairahkan adalah pendekatan pendidikan yang berhasil membangkitkan semangat dan antusiasme mahasiswa dalam proses belajar. Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi

juga menciptakan pengalaman yang memotivasi dan menginspirasi mahasiswa untuk terlibat secara aktif.

**a. Kerjasama tim**

Kerjasama tim adalah elemen penting dalam mencapai tujuan bersama dalam berbagai konteks, baik di lingkungan kerja, pendidikan, maupun komunitas. Dengan memanfaatkan kekuatan dan keterampilan setiap anggota, kerjasama tim dapat meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan kepuasan dalam mencapai hasil yang diinginkan. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.18 Kerjasama tim

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N1	<i>Gamifikasi yang menyenangkan dalam dunia pembelajaran itu banyak. Bagi saya yang paling menyenangkan adalah ketika bicara tentang <b>diskusi kelompok</b>. Karena diskusi kelompok itu kita akan memunculkan pendapat dari banyak orang. Kita akan memahami pendapat dari banyak orang, kita akan mengerti jadwalnya, point of view-nya dari mana, dan itu kita bisa rangkum. Sehingga pengetahuan itu bisa kita ambil dan kita memiliki banyak pengetahuan yang lebih.</i>	N6	<i>Model game Tantangan atau Challenges adalah model gamifikasi yang menurut saya sangat menggairahkan. Dimana mahasiswa akan diberikan tantangan yang memerlukan mahasiswa untuk <b>bekerja dalam kelompok</b> untuk menyelesaikan proyek nyata. Hal tersebut mendorong kolaborasi dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia.</i>
N4	<i>Modelnya seperti leaderboard yang menunjukkan posisi saya dibandingkan dengan teman-teman, namun juga memberikan <b>kesempatan untuk berkolaborasi dalam tim</b> dan mencapai tujuan bersama. Elemen pencapaian yang berkelanjutan ini seperti cerita yang menyentuh emosi dan bisa meningkatkan antusiasme untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran.</i>	N9	<i>Model gamifikasi yang menggairahkan saya dalam proses pembelajaran yaitu yang menggunakan kerjasama dalam tim hal tersebut memudahkan saya untuk segera menyelesaikan pembelajaran dan gamifikasi yang diberikan saat proses pembelajaran.</i>

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggairahkan yaitu kerjasama tim. Dengan adanya kerjasama tim dalam menyelesaikan tugas, mahasiswa akan lebih merasa tergugah untuk mendiskusikan tugas pembelajaran dengan sesama timnya untuk lebih memahami materi pembelajaran.

## b. Kompetisi sehat

Kompetisi sehat dalam pembelajaran adalah suatu bentuk persaingan yang berlangsung antar mahasiswa dengan tujuan untuk mendorong pencapaian akademis dan pengembangan keterampilan. Kompetisi ini berlangsung dalam suasana yang positif, di mana peserta saling mendukung dan termotivasi untuk memberikan yang terbaik tanpa merugikan satu sama lain. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.19 Kompetisi Sehat

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N5	<i>Model gamifikasi yang menggerakkan yaitu seperti <b>menciptakan rasa pencapaian dan kompetisi yang sehat antara mahasiswa.</b></i>	N9	<i>Model yang menggairahkan adalah yang melibatkan <b>kompetisi sehat</b> antara mahasiswa, di mana mereka bisa saling mendukung dan belajar bersama sambil bersenang-senang.</i>
N8	<i>Model yang menarik mencakup <b>kompetisi sehat</b> yang mendorong mahasiswa untuk saling mendukung</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggairahkan yaitu Kompetisi sehat. Kompetisi sehat dalam pembelajaran adalah cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan menciptakan suasana yang positif dan mendukung, kompetisi dapat mendorong peserta untuk berusaha lebih keras, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan akademis.

## c. Berhadiah

Pembelajaran yang berhadiah adalah pendekatan pendidikan yang memberikan penghargaan atau insentif kepada mahasiswa atau mahasiswa sebagai bentuk motivasi untuk mencapai tujuan belajar. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar melalui pengakuan atas

pencapaian individu atau kelompok. Pernyataan narasumber dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.20 Berhadiah

Narasumber	Pernyataan	Narasumber	Pernyataan
N2	<i>Yang menggairahkan, ya, modelnya seperti permainan. Proses pembelajaran permainan seperti <b>game, terus quiz, quiz berhadiah, terutama berhadiah.</b> Atau mungkin melalui game online. Sekarang, proses pembelajaran dengan game online itu bisa. Tapi jangan game yang di luar konteks, seperti permainan sepak bola. Itu memang menyenangkan, tetapi proses pembelajarannya tidak ada. Namun, buat game di mana setiap pesertanya bisa bermain perang, ya, itu yang saya kira yang dibutuhkan.</i>	N10	<i>Model yang menggairahkan adalah tentunya game yang ada <b>hadiahnya</b> itu yang membuat semua mahasiswa akan merasa bergairah untuk mebdapatkan hadiah itu.</i>
N3	<i>Gamifikasi yang dapat <b>mendapatkan hadiah</b> yang lumayan worth it untuk saya sebagai mahasiswa. Misal, saya mendapatkan hadiah berupa nilai yang baik jika saya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh dosen. Saya dapat reward seperti hadiah e-money, atau uang, atau barang, atau apapun. Meskipun nilainya kecil, mungkin itu lebih, menurut saya, lebih baik gitu. Terus, gamifikasi yang interaktif itu dosen bisa saling bercanda, bisa saling asik. Menurut saya, itu salah satu gamifikasi yang baik.</i>		

Dari pemaparan pernyataan narasumber dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggairahkan yaitu berhadiah. Dengan adanya hadiah dalam pembelajaran mahasiswa akan merasa tertantang untuk mendapatkan hadiah tersebut. Efeknya dalam pembelajaran akan terlihat lebih aktif dan interaktif.

### 4.3 Pembahasan

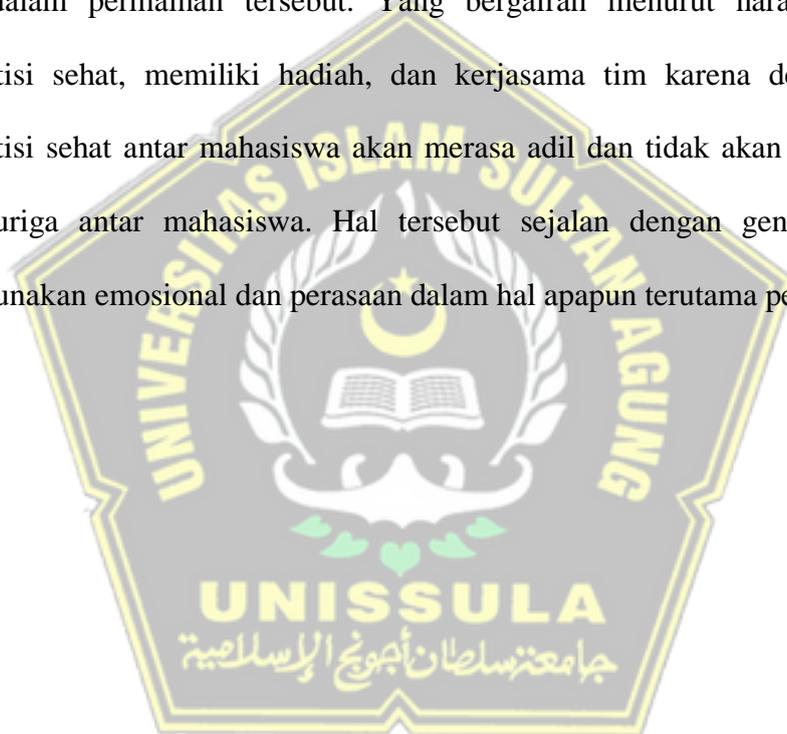
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan cara yaitu wawancara kepada dosen dan mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Semarang maka dapat didefinisikan bahwa *Academic Attitude Based Gamification* adalah pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi yang melibatkan tema kognitif dan afektif tersebut lebih terkesan menyenangkan, santai dan tidak

formal. Rangkaian pembelajaran dilakukan dengan berbasis *game* tetapi dalam konteks non *game*.

Pada tema kognitif terdapat 10 pernyataan yang dihasilkan dari 11 narasumber yang sudah ditetapkan yaitu proses pembelajaran berbasis gamifikasi, motivasi mahasiswa, pemahaman belajar, umpan balik, keterlibatan mahasiswa, studi kasus, kuis, simulasi, kerjasama tim, dan keterampilan berpikir kritis. Untuk Aspek kognitif berhubungan dengan proses mental yang terkait dengan pemahaman, pemrosesan informasi, dan penguasaan pengetahuan. Dari pernyataan narasumber dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran di Fakultas Ekonomi dan Bisnis mereka memiliki pendapat yang sama dalam pengertian gamifikasi menurut mereka yaitu pembelajaran yang berbasis permainan/game dan mereka juga lebih mudah dan tertarik belajar dengan adanya motivasi di kedua belah pihak, adanya interaksi umpan balik antara dosen dengan mahasiswa yang membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih aktif, keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran itu sendiri seperti adanya proyek pembelajaran. Untuk studi kasus, kuis, simulasi, kerjasama tim narasumber berpendapat bahwa dari ketiga metode tersebut akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan serta untuk keterampilan berpikir kritis bisa melalui ketiga metode tersebut yang secara langsung akan membuat mahasiswa memiliki pemikiran yang lebih dalam.

Sedangkan untuk tema afektif terdapat 8 pernyataan yang dihasilkan yaitu mudah diaplikasikan, hadiah, simulasi yang baik, simulasi, kuis, kerjasama tim, kompetisi sehat, dan hadiah. Afektif sendiri berkaitan dengan perasaan, emosi, dan sikap yang memengaruhi bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan proses belajar. Dengan pernyataan yang diberikan narasumber hal tersebut merupakan

pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bergairah bagi mereka. Bagi beberapa narasumber ada yang lebih senang belajar menggunakan metode yang mudah diaplikasikan, berhadiah karena mereka akan merasa lebih mudah dan memiliki niat untuk memahami suatu materi serta dengan adanya hadiah akan membuat usaha yang mereka lakukan ada *rewardsnya*. Ada juga yang menarik seperti kuis dan simulasi karena dalam pendapat mereka kuis merupakan permainan tebak tebak dan simulasi permainan peran yang tentunya mahasiswa pasti ikut serta dalam permainan tersebut. Yang bergairah menurut narasumber yaitu kompetisi sehat, memiliki hadiah, dan kerjasama tim karena dengan adanya kompetisi sehat antar mahasiswa akan merasa adil dan tidak akan menimbulkan rasa curiga antar mahasiswa. Hal tersebut sejalan dengan generasi Z yang menggunakan emosional dan perasaan dalam hal apapun terutama pembelajaran.



# **BAB V**

## **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Rumusan masalah dalam penelitian ini memiliki 2 tujuan yaitu Menjelaskan pandangan mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang tentang pembelajaran gamifikasi dan menjelaskan pengaruh gamifikasi terhadap sikap mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pembelajaran berbasis gamifikasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggunakan permainan yang dilihat dari tema kognitif dan afektif yang dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.
2. Pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki 2 indikator yaitu kognitif dan afektif. Kognitif memiliki hasil yaitu keterlibatan mahasiswa, motivasi dan minat belajar mahasiswa, keterampilan berpikir kritis. Sedangkan untuk afektif memiliki hasil yaitu pembelajaran kuis, simulasi peran, adanya kerjasama tim, dan kompetisi yang sehat membuat mahasiswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran.

## 5.2 Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang sudah ditemukan, maka *academic attitude based gamification* dapat meningkatkan interaksi mahasiswa dengan mahasiswa atau dosen yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

## 5.3 Implikasi Managerial

Dengan pernyataan narasumber tentang gamifikasi maka gamifikasi akan menjadi pembelajaran yang meningkatkan kualitas belajar yang lebih mudah dipahami dan lebih interaktif.

## 5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, dan berhasil memperoleh 11 Narasumber yang ditargetkan pada organisasi mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Penelitian mendatang ditunjukan untuk menggali *Academic Attitude Based Gamification* di seluruh elemen pembelajaran mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung. Penelitian masa depan juga perlu dilakukan tidak hanya sebatas di Universitas Islam Sultan Agung Semarang, tetapi bisa di Universitas lain dalam lingkup Jawa Tengah dan dilingkup perusahaan sehingga dapat diteliti untuk menguji model konseptual dengan menggunakan metode kuantitatif selain itu penelitian dapat menguji implementasi gamifikasi dalam berbagai konteks pembelajaran untuk mengevaluasi efektivitas dan dampaknya secara lebih sistematis. Serta untuk kedepannya diharapkan dapat meneliti faktor lain yang dapat memengaruhi sikap akademis, seperti lingkungan sosial dan budaya, untuk memberikan konteks yang lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abun, Damianus, Theogenia Magallanes, and Mary Joy Incarnacion. 2019. "College Students' Cognitive and Affective Attitude toward Higher Education and Their Academic Engagement." *International Journal of English Literature and Social Sciences* 4(5):1494–1507. doi: 10.22161/ijels.45.38.
- Altomaria, Natalia, and Antonella Valentib. 1825. "Gamifikasi Sebagai Alat Untuk Pembelajaran Dan Penilaian Keterampilan Lunak Di Sekolah Gamifikasi Sebagai Alat Pembelajaran Dan Penilaian Untuk Keterampilan Lunak Di Sekolah." 23(1).
- Ananda, Nabila Putri, Fauziyah Tsania Rahmah, and Adi Rafli Ramdhani. 2024. "Using Gamification in Education: Strategies and Impact." *Hipkin Journal of Educational Research* 1(1):1–12.
- Ananda Yulian, Satifa, Ajeng Ayu Rengganis, Nur Hazlina, Putri Dela Siburian, Nurdianah Abdul Kadir, Agung Rahmadani, Jalan Muara Pahu Gunung Kelua, and Kota Samarinda. 2023. "Satifa Ananda Yulian Program Studi Sarjana Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mulawarman KAJIAN LITERATUR: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN KIMIA LITERATURE REVIEW: DEVELOPMENT OF GAMIFICATION LEARNING MEDIA IN CHEMISTRY."
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Vol. 53.

- Engel, Pascal. 2013. “Trois Conceptions de La Connaissance Littéraire : Cognitive, Affective, Pratique.” *Philosophiques* 40(1):121–38. doi: 10.7202/1018380ar.
- Fadilla, Dhenisha Agustine, and Sarah Nurfadhilah. 2022. “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” *Inovasi Kurikulum* 19(1):33–43. doi: 10.17509/jik.v19i1.42778.
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. 2022. “Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan.” *Journal Of Information Technology And Computer Science* 7(1):219–28.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, and Fajar Arwadi. 2020. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*.
- Hyrnsalmi, Sami, Kai K. Kimppa, Jouni Smed, Komputasi Pervasif, Universitas Teknologi, Sekolah Ekonomi Turku, Universitas Turku, Departemen Teknologi, Masa Depan, and Universitas Turku. n.d. “Etika Gamifikasi.” Id, Submission. 2022. “SKRIPSI\_INDAH\_new-2.Docx.”
- Informasi, Pendidikan Teknologi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, and Universitas Negeri Surabaya. 2021. “ILMU KOMPUTER DI PERGURUAN TINGGI Yulianti Anggraeni Bambang Sujatmiko Abstrak.” 05:614–20.

- Kasurinen, Jussi, and Antti Knutas. 2018. "Publication Trends in Gamification: A Systematic Mapping Study." *Computer Science Review* 27:33–44. doi: 10.1016/j.cosrev.2017.10.003.
- Murdiyanto, Eko. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*.
- Pahlawan, Universitas, and Tuanku Tambusai. 2023. "EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *Educare* 1(1):30.
- Parhan, Muhamad, and Bambang Sutedja. 2019. "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dalam Pendidikan Agama Islam Di Universitas Pendidikan Indonesia." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6(2):114–26. doi: 10.17509/t.v6i2.20165.
- Rivera-Valderrama, Sonia, Luis Efren Rua Sánchez, Guadalupe Citlalli Alfaro Rodas, and Jazmin Isabel García Guerra. 2024. "Effects of Gamification on the Development of Soft Skills Such as Creativity and Communication in University Students." *Salud, Ciencia y Tecnologia* 4. doi: 10.56294/saludcyt2024871.
- Situmorang, Erlinawati, and Mariaty Saragih. 2024. "Pelatihan Pengajaran Dan Pembelajaran Berbasis Pengembangan Softskill Dan Hardskill." *Jpm-Unita - Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(1):35–40.
- Suparwi, Sri. 2020. *Pengantar Psikologi Kognitif*.

Usop, Tari Budayanti. 2019. “Kajian Literatur Metodologi Penelitian Fenomenologi Dan Etnografi.”

*[https://www.researchgate.net/publication/330651306\\_KAJIAN\\_LITERATUR\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN\\_FENOMENOLOGI\\_DAN\\_ETNOGRAFI](https://www.researchgate.net/publication/330651306_KAJIAN_LITERATUR_METODOLOGI_PENELITIAN_FENOMENOLOGI_DAN_ETNOGRAFI)*  
*I 1(1):1–12. doi: 10.13140/RG.2.2.15786.47044.*

