

PERSEPSI MAHASISWA CALON GURU DALAM PENGGUNAAN GAMIFIKASI PADA MATA KULIAH INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD

Feby Inggriyani

PGSD, FKIP, Universitas Pasundan

febyinggriyani@unpas.ac.id

Sarah Anida Putri

PGSD, FKIP, Universitas Pasundan

sarahanidaputri@gmail.com

Abstrak

Mahasiswa memiliki minat dalam belajar apabila pembelajaran yang dilakukan asik dan menyenangkan. Di era gen Z ini, penggunaan *game* dalam pembelajaran menjadi salah satu cara efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme mahasiswa terhadap proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji respon mahasiswa PGSD mengenai penggunaan gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD semester V. Metode penelitian ini deskriptif kualitatif dengan teknik analisis data triangulasi. Pengumpulan data diperoleh dari angket, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD memberikan dampak positif, mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi mahasiswa. Selain itu, fitur gamifikasi membantu mahasiswa lebih memahami materi, mempermudah akses terhadap materi, asik, menyenangkan, menantang, peningkatan antusiasme, minat belajar dan hasil belajar, mendorong mereka untuk membuat dan menggunakan gamifikasi serta merekomendasikan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Kata Kunci: Gamifikasi, Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, Mahasiswa Calon Guru.

Abstract

Students are interested in learning if the learning process is fun are interested and enjoyable. In this Gen Z era, using games in learning is an effective way to attract attention and increase students' enthusiasm for learning. The purpose of this study was to examine the responses of PGSD students regarding the use of gamification in the Elementary School Indonesian Language Learning Innovation course in semester V. This research method is descriptive qualitative with triangulation data analysis techniques. Data collection was obtained from questionnaires, interviews, and observations. The results of the study showed that the use of gamification in the Elementary School Indonesian Language Learning Innovation course had a positive impact, and was able to create active, enjoyable learning, and motivated students. In addition, the gamification feature helps students understand the material better, facilitates access to the material, is fun, enjoyable, and challenging, increases enthusiasm, and interest in learning and learning outcomes, encourages them to create and use gamification, and recommends the use of gamification in Indonesian language

learning in elementary school. Thus, this study can contribute to the development of more interesting and innovative learning.

Keywords: *Gamification, Innovation in Indonesian Language Learning for Elementary Schools, Prospective Teacher Students.*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi di era 5.0 yang berbasis digitalisasi ini sangat berdampak pada perubahan yang harus dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran berbasis digital sangat populer dan diminati gen Z, dan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus menumbuhkan minat belajarnya. Namun, penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan masih menghadapi tantangan dalam hal menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Tantangan tersebut muncul disebabkan mahasiswa wajib memiliki kompetensi di era Digital Society 5.0, seperti kepemimpinan, keterampilan bahasa, literasi teknologi informasi, keterampilan menulis, dan keterampilan sosial. Sedangkan, dosen perlu memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan memilih model, dan metode pembelajaran yang bervariasi, mengubah secara bertahap terhadap *mindset* instan dan etika mahasiswa, serta memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mereka (Lukita dkk., 2022). Selain itu, faktor-faktor pragmatis pada mahasiswa seperti keterbatasan waktu, malas membaca jurnal, berita, dan buku yang kredibel, serta adanya kesulitan dalam menghasilkan karya asli sering kali terabaikan (Silitonga & Tampomuri, 2024). Dengan demikian, pendidik perlu beradaptasi untuk memanfaatkan potensi teknologi digital dalam menciptakan pengalaman belajar bagi generasi Z (Safitri & Tari, 2024).

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen tentang Guru dan Dosen, "Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utamanya adalah mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat". Berdasarkan penjelasan tersebut, salah satu kewajiban dosen adalah memanfaatkan teknologi sebagai upaya dalam mentransformasikan, mengembangkan, dan mampu menyebarkan ilmu pengetahuan

sehingga pembelajaran lebih aktif, mudah dipahami, bermakna, menyenangkan, dan pembelajaran lebih efektif, menarik serta inovatif.

Pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi informasi, dapat memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran dan menemukan solusinya melalui aplikasi teknologi informasi yang sesuai (Sumakul dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan Wiliyanti dkk. (2024) bahwa media berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dengan adanya akses yang fleksibilitas, interaktivitas, personalisasi, kolaborasi, dan elemen gamifikasi yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Selain itu, pemilihan tersebut disesuaikan dengan memerhatikan karakteristik dan gaya belajar mahasiswa. Kebutuhan ini juga sering dianggap langsung memengaruhi pemilihan media. Hal ini sejalan dengan Kholidah (2024) bahwa pemanfaatan media pembelajaran harus mempertimbangkan potensi kebutuhan mahasiswa agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selaras dengan Saputra dkk. (2023) bahwa memperhatikan kebutuhan serta karakteristik mahasiswa merupakan pendekatan yang efektif dan inklusif dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu yang potensial dilakukan pendidik adalah dengan menerapkan unsur gamifikasi.

Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif bagi mahasiswa, di mana mereka menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi dan kolaborasi, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam menyelesaikan berbagai aktivitas (Winatha & Ariningsih, 2020). Selain itu, gamifikasi digunakan untuk memotivasi proses pembelajaran karena dalam permainan terdapat empat aliran psikologis pembelajaran dari lima aliran yang ada, yaitu: pertama humanisme, yang menempatkan kontrol pada mahasiswa dengan memberikan kebebasan untuk memilih soal; kedua, behaviourisme, yang mengharuskan mahasiswa mengikuti aturan tertentu; ketiga

kognitivisme, yang mendorong mahasiswa untuk membangun alur pemikiran secara logis dan terstruktur; dan keempat, konstruktivisme, yang menunjukkan bahwa pengalaman sebelumnya dapat memperbaiki pengetahuan dan membantu mahasiswa menjalankan langkah berikutnya (Suparman, M. Atwi, 2014, dalam Jusuf, 2016).

Berdasarkan definisi yang diberikan oleh Suwanto (2021), gamifikasi adalah penggabungan suatu materi, konten, permainan, dan teknologi dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memotivasi, meningkatkan minat belajar, dan mampu memecahkan masalah dengan lebih fokus pada penyelesaian permainan dengan tepat dan cepat. Selaras dengan Marisa dkk. (2020) gamifikasi merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan motivasi, melalui penerapan elemen-elemen permainan yang membuat tertantang dan antusias dalam proses pembelajarannya untuk berhasil.

Penerapan gamifikasi dengan melibatkan penggunaan elemen dan pola pemikiran *game* dalam materi pembelajaran, dengan tujuan agar materi disampaikan dalam bentuk yang menyerupai tampilan *game* disebut sebagai gamifikasi konten (Ariani dkk., 2022). Beberapa contoh jenis gamifikasi adalah Canva, Quizizz, Kahoot, Seesaw, Phet, Duolingo, Educandy, Gimkit, Blooket, Classdojo, Quizlet, Edpuzzle, Wordwall, dan masih banyak jenis lainnya. Penerapan gamifikasi tersebut dinilai sesuai untuk pembelajaran pada mahasiswa. Sejalan dengan penelitian Akhriza (2020), pendekatan gamifikasi secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dan mengoptimalkan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penyelenggaraan pembelajaran yang dirancang secara efektif dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mampu mengakomodasi kebutuhan calon guru (Kholidah, 2024). Adapun pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mendorong mahasiswa lebih aktif dan semangat sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan tujuan hasil belajar tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Kajian ini menyajikan informasi mengenai pemanfaatan gamifikasi dari perspektif mahasiswa PGSD. Oleh karena itu, kajian ini

lebih fokus pada sudut pandang mahasiswa sebagai subyek belajar pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.

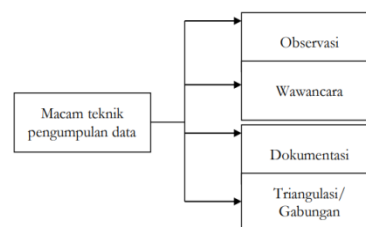
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan makna data atau fenomena yang diamati oleh peneliti, disertai dengan bukti-bukti yang relevan (Abdussamad, 2021). Hasil penelitian kualitatif berupa deskripsi, interpretasi, dan pemahaman yang bersifat tentatif serta situasional, bergantung pada konteks dan dinamika yang ditemukan selama penelitian (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa calon guru terhadap penggunaan gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Penelitian ini berfokus pada survei deskriptif untuk mencatat dan menjelaskan kondisi yang ada serta memahami bagaimana penggunaan gamifikasi memengaruhi proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Pasundan pada mahasiswa PGSD semester 5 tahun ajaran 2024/2025, di mana kampus ini dipilih karena dosen menerapkan gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Subjek penelitian berjumlah 173 mahasiswa dari 4 kelas yang mengikuti pembelajaran ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini Menurut Citriadin (2020) adalah triangulasi, yang dapat diartikan sebagai metode pengumpulan data untuk mengintegrasikan berbagai teknik pengumpulan data dan memanfaatkan beragam sumber data yang tersedia dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Macam Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket (tertutup) yang terdiri dari 12 butir pertanyaan menggunakan skala likert, 10 pertanyaan wawancara (pertanyaan terbuka) kepada 6

mahasiswa yang dipilih secara random dari 4 kelas serta observasi. Pengumpulan data ini dirancang untuk memperoleh informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Data penelitian dari angket yang dievaluasi dengan presentase kriteria skor angket persepsi. Skala likert digunakan untuk mengukur data yang terkumpul dapat dilihat pada Tabel 1 (Sugiyono, 2017).

Tabel 1
Kriteria Persentase Skor Angket Persepsi

No	Interval Persentase	Kriteria
1	75%-100%	Sangat Setuju
2	60%-79%	Setuju
3	40%-59%	Kurang Setuju
4	20%-39%	Tidak Setuju
5	0%-19%	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan angket berupa 12 pertanyaan angket (tertutup) dan 10 pertanyaan wawancara (terbuka), diperoleh hasil yang positif. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingginya respon positif mahasiswa terhadap media gamifikasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa pada pertanyaan tertutup nomor 1 menyukai media gamifikasi, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2
Pertanyaan Angket Nomor 1

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya menyukai game dengan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	92%	3,5%	4,5%	0%	0%

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 2, mahasiswa diberikan pertanyaan mengenai apakah mereka menyukai *game* dengan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 92% responden

memberikan jawaban sangat setuju, 3,5% setuju, 4,5% netral, dan 0% memberikan jawaban tidak setuju atau sangat tidak setuju. Temuan ini menggambarkan bahwa responden memiliki pandangan yang sangat positif terhadap penerapan gamifikasi. Hal ini sejalan dengan Putra dkk., 2021; Sayekti, 2019; Solviana, 2020 bahwa secara umum, hampir semua orang, baik yang masih muda maupun yang lebih tua, termasuk mahasiswa, memiliki minat terhadap permainan.

Temuan dari pertanyaan angket tertutup ini juga didukung oleh hasil wawancara kepada mahasiswa, yang dijelaskan lebih lanjut pada Tabel 3.

Tabel 3
Hasil Wawancara Responden 1

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
1	Mengapa Saudara menyukai fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Gamifikasi dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa

Tabel 3 menyatakan, bahwa gamifikasi merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Selaras dengan Fakhrunnisa dkk. (2023) metode gamifikasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk membuat kegiatan belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Jawaban responden tersebut selaras dengan responden nomor 2 dan 3 sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Wawancara Responden 2 dan 3

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
1	Mengapa Saudara menyukai fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Menurut saya, gamifikasi ini pembelajaran jadi menyenangkan karena adanya elemen permainan, juga saya merasa termotivasi untuk mengikuti materi
1	Mengapa Saudara menyukai fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Menurut saya, karena adanya proses tantangan atau tournament dengan mahasiswa lain akhirnya saya merasa diberi kesempatan untuk belajar. Hal ini membuat saya termotivasi dan semangat mengikuti setiap proses pembelajaran yang diberikan ibu

Berdasarkan tabel 4, keduanya merasa termotivasi karena adanya tantangan dan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena elemen permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi mahasiswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Marisa dkk., 2020).

Pertanyaan selanjutnya merupakan kebalikan dari pertanyaan nomor 1, yaitu pertanyaan

nomor 3, di mana mahasiswa diminta untuk memberikan pendapat apakah mereka tidak tertarik belajar menggunakan *game* dengan fitur gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa pada pertanyaan tertutup nomor 3 memberikan jawaban sangat tidak setuju, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5
Pertanyaan Angket Nomor 3

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3	Saya tidak tertarik belajar dengan game fitur gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	0%	0%	0%	7,4%	92,6%

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh hasil bahwa tidak ada responden yang menjawab sangat setuju, setuju, atau netral. Sebanyak 7,4% responden menjawab tidak setuju, sementara 92,6% responden memberikan jawaban sangat tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi bahwa mereka memang tertarik dengan gamifikasi. Hal ini sejalan dengan Ristiana & Dahlan (2021) bahwa pembelajaran dengan *game* dapat memberikan kesenangan, mengurangi kejenuhan, meningkatkan keterampilan berpikir, serta mendorong interaksi sosial dan kompetisi dalam pembelajaran.

Hasil dari pertanyaan tertutup ini juga diperkuat oleh hasil wawancara kepada mahasiswa, yang akan dijelaskan lebih lanjut pada Tabel 6.

Tabel 6
Hasil Wawancara Responden 1

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
10	Mengapa penggunaan gamifikasi pada mata kuliah pembelajaran Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran tradisional?	Hal ini disebabkan karena penggunaan fitur gamifikasi membuat mahasiswa tertantang dalam belajar untuk mendapatkan target pembelajaran terbaik dan mendorong kompetensi secara sehat dalam memecahkan masalah secara <i>game</i> . Selain itu gamifikasi ini memberikan umpan balik yang langsung untuk kemajuan mahasiswa

Pada Tabel 6, penggunaan fitur gamifikasi terbukti membuat mahasiswa merasa tertantang dalam belajar untuk mencapai target pembelajaran terbaik dan mendorong pengembangan kompetensi secara sehat dalam

memecahkan masalah melalui permainan. Selain itu, gamifikasi juga memberikan umpan balik secara langsung untuk mendukung kemajuan pencapaian hasil belajar mahasiswa. Selanjutnya, hasil wawancara responden 2 dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7
Hasil Wawancara Responden 2

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
10	Mengapa penggunaan gamifikasi pada mata kuliah pembelajaran Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran tradisional?	Karena pembelajaran tradisional itu membosankan dan membuat jenuh

Berdasarkan Tabel 7, mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode tradisional cenderung membosankan. Hal ini juga sejalan dengan temuan pada hasil wawancara, yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8
Hasil Wawancara Responden 3

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
10	Mengapa penggunaan gamifikasi pada mata kuliah pembelajaran Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran tradisional?	metode pembelajaran tradisional menurut saya monoton, namun ada games seperti ini jadinya kelas lebih seru dan menyenangkan, juga saya lebih mudah ingat tentang materi yang udah disampaikan itu

Pada tabel 8, dijelaskan secara lebih rinci mengapa gamifikasi lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran tradisional terasa monoton, sementara dengan adanya elemen permainan, kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan. Mereka juga merasa lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan. Selaras dengan Ariani dkk. (2022) bahwa gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan retensi materi di kalangan mahasiswa.

Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan tertutup nomor 2 dapat dilihat pada Tabel 9, di mana mahasiswa diminta untuk memberikan pendapat apakah fitur gamifikasi membuat proses pembelajaran dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa 91,3% responden sangat

setuju, 2% setuju, 6,7% netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa fitur gamifikasi berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.

Tabel 9
Pertanyaan Angket Nomor 2

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
2	Fitur gamifikasi membuat proses pembelajaran pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi lebih aktif dan menyenangkan	91,3%	2%	6,7%	0%	0%

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara kepada mahasiswa, yang dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10
Hasil Wawancara Responden 4

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
2	Apakah gamifikasi membuat proses pembelajaran pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD menjadi lebih aktif dan menyenangkan	Gamifikasi membuat saya aktif dan interaktif serta menyenangkan untuk mendapatkan target pembelajaran dengan bersaing menyelesaikannya supaya mendapatkan poin terbaik

Berdasarkan Tabel 10, responden 4 menyatakan bahwa alasan mereka menganggap gamifikasi menyenangkan adalah karena mereka dapat bersaing untuk menyelesaikan soal dan memperoleh poin. Pertanyaan selanjutnya terdapat pada pertanyaan tertutup nomor 4, yang dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11
Pertanyaan Angket Nomor 4

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	Fitur gamifikasi membantu saya lebih memahami materi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	80%	13,3%	6,7%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 11, mahasiswa diberikan pertanyaan mengenai apakah fitur gamifikasi membantu mereka dalam memahami materi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Sebanyak 80% responden

menjawab sangat setuju, 13,3% setuju, 6,7% netral, dan 0% menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hasil ini diperkuat oleh jawaban pada pertanyaan tertutup nomor 7, yang dapat dilihat pada Tabel 12. Diperkuat juga oleh penelitian sebelumnya, bahwa teknologi menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan mahasiswa (Chaiyo & Nokhman, 2017).

Tabel 12
Pertanyaan Angket Nomor 7

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
7	Fitur gamifikasi membuat saya merasa sulit dalam memahami materi dari mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	0%	0%	5,5%	14,5%	80%

Berdasarkan Tabel 12, mahasiswa diberikan pertanyaan mengenai apakah fitur gamifikasi membuat mereka merasa kesulitan dalam memahami materi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Hasilnya menunjukkan bahwa 0% responden sangat setuju atau setuju, 5,5% responden netral, 14,5% responden tidak setuju, dan 80% responden sangat tidak setuju. Berdasarkan kedua pertanyaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merasa lebih mudah memahami materi ketika proses pembelajaran menggunakan gamifikasi. Temuan ini didukung oleh jawaban pada pertanyaan tertutup nomor 10 dan 12, yang menunjukkan bahwa selain meningkatkan pemahaman, gamifikasi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan semangat mahasiswa selama proses pembelajaran. Hasil dari kedua pertanyaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 13 dan Tabel 14.

Tabel 13
Pertanyaan Angket Tertutup Nomor 10

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
10	Fitur gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	80%	16,7%	3,3%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 13, sebanyak 80% responden sangat setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Sebagian lainnya, yaitu 16,7% responden, setuju, 3,3% responden netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Sementara itu, berdasarkan Tabel 14, sebanyak 83,5% responden sangat setuju bahwa gamifikasi dapat menciptakan rasa semangat. Sebagian lainnya, 12% setuju, 4,5% netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju.

Tabel 14
Pertanyaan Angket Nomor 12

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
12	Saya semangat belajar mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD ketika menggunakan game dengan fitur gamifikasi	83,5%	12%	4,5%	0%	0%

Temuan ini diperkuat oleh hasil jawaban mahasiswa pada saat wawancara, yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar disebabkan oleh kesempatan yang diberikan untuk memecahkan masalah melalui pertanyaan, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman lebih. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15
Hasil Wawancara Responden 5

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
3	Apakah gamifikasi membantu saudara dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Penggunaan gamifikasi dalam mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia SD membuat mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam memecahkan permasalahan melalui pertanyaan, menyediakan umpan balik untuk mengidentifikasi hal yang perlu ditingkatkan serta dapat diulang untuk memperbaiki kesalahan sebelumnya

Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan responden 6, yang dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16
Hasil Wawancara Responden 6

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
3	Apakah gamifikasi membantu saudara dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Saya merasa bahwa hasil yang saya capai, seperti poin yang diperoleh, mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi

Berdasarkan Tabel 16, mereka merasa bahwa hasil belajar mereka mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi. Hal ini sejalan dengan temuan Sagoro dkk. (2022) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar mahasiswa menggunakan gamifikasi dan yang tidak menggunakan. Pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan tertutup nomor 11, yang berlawanan dengan pertanyaan tertutup nomor 10. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 17.

Tabel 17
Pertanyaan Angket Nomor 11

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
11	Saya sulit belajar menggunakan game dengan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	0%	0%	6,7%	20,6%	72,7%

Berdasarkan Tabel 17, pertanyaan yang diajukan adalah apakah mahasiswa merasa kesulitan dalam belajar menggunakan game dengan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 0% responden sangat setuju atau setuju, 6,7% responden netral, 20,6% responden tidak setuju, dan 72,7% responden sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak merasakan kesulitan sama sekali dalam mengikuti proses pembelajaran berbantuan gamifikasi. Pertanyaan selanjutnya tertutup nomor 5, yang dapat dilihat pada Tabel 18.

Tabel 18
Pertanyaan Angket Nomor 5

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5	Fitur gamifikasi membuat saya termotivasi dalam belajar mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	82%	10,3%	7,7%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 18, pertanyaan yang diajukan adalah apakah mahasiswa merasa termotivasi jika proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 82% responden sangat setuju, 10,3% setuju, 7,7%

netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa sangat termotivasi, yang juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya Lukita dkk., 2022; Winatha & Ariningsih, 2020, dan pernyataan ini semakin diperkuat oleh jawaban pada pertanyaan tertutup nomor 9 pada Tabel 19, di mana mereka diminta untuk menyatakan apakah mereka termotivasi untuk membuat gamifikasi pada pembelajaran atau tidak. Lalu, hal ini semakin diperkuat oleh temuan dari penelitian lainnya, bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran serta untuk menghindari rasa jenuh dan mendorong mereka agar lebih antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen (Rahardja dkk., 2018). Hasil responden tersebut dapat dilihat pada Tabel 19.

Tabel 19
Pertanyaan Angket Nomor 9

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
9	Saya termotivasi untuk melakukan membuat game dengan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	80%	13,3%	6,7%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 19, sebanyak 80% responden sangat setuju, 13,3% setuju, 6,7% netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Artinya selain mahasiswa termotivasi belajar, merkapun termotivasi untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran. Kedua hasil dari pertanyaan tersebut didukung oleh hasil wawancara responden 1 dan 2, yang menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya merasa termotivasi, tetapi mereka mengetahui jenis gamifikasi. Hasil responden tersebut dapat dilihat pada Tabel 20 dan Tabel 21.

Tabel 20
Hasil Wawancara Responden 1

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
4	Menurut pendapat Anda apakah gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran sehingga lebih tertantang, menarik dan menyenangkan

Berdasarkan Tabel 20, responden menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi mereka karena elemen permainan yang ada memberikan tantangan yang menarik.

Tabel 21
Hasil Wawancara Responden 2

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
5	Apa saja jenis game atau aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Quizizz, kahoot, educandy, gimkit, blooket, clasdojo, quizlet, edpuzzle, wordwall

Berdasarkan Tabel 21, responden 2 banyak mengetahui berbagai jenis gamifikasi, seperti Quizizz, Kahoot, Educandy, Gimkit, Blooket, ClassDojo, Quizlet, EdPuzzle, dan Wordwall. Namun, terdapat juga responden yang hanya menjawab beberapa jenis gamifikasi, yang dapat dilihat pada Tabel 22 dan 23.

Tabel 22
Hasil Wawancara Responden 3

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
5	Apa saja jenis game atau aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Quizizz dan kahoot

Berdasarkan Tabel 22, mahasiswa tersebut hanya menyebutkan Quizizz dan Kahoot. Sementara itu, pada Tabel 23, mahasiswa menyebutkan Canva, Quizizz, Wordwall, dan Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, mahasiswa familiar dengan aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall, namun sangat sedikit mahasiswa yang mengetahui jenis gamifikasi lainnya. Dengan demikian, mahasiswa perlu dikenalkan dengan berbagai jenis gamifikasi lainnya.

Tabel 23
Hasil Wawancara Responden 4

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
5	Apa saja jenis game atau aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Canva, Wordwall, Quizizz dan kahoot

Hal ini terkait dengan jawaban pada pertanyaan tertutup nomor 8 yang terdapat pada Tabel 24, serta hasil wawancara pada Tabel 25,

di mana responden menunjukkan dukungannya untuk mengimplementasikan gamifikasi.

Tabel 24
Pertanyaan Angket Nomor 8

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
8	Saya akan merekomendasikan penggunaan <i>game</i> dengan fitur gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD kepada teman atau orang lain	85%	10%	5%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 24, sebanyak 85% responden sangat setuju untuk merekomendasikan gamifikasi, 10% setuju, 5% netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau sangat tidak setuju. Selanjutnya, hasil jawaban wawancara dapat dilihat pada Tabel 25 yang semakin memperkuat alasan mereka, di mana responden menyatakan bahwa gamifikasi memberikan tantangan yang membuat mahasiswa lebih antusias untuk meraih poin tertinggi dan termotivasi untuk terus belajar guna meningkatkan hasil mereka.

Tabel 25
Hasil Wawancara Responden 5

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
9	Mengapa Saudara tertarik merekomendasikan penggunaan <i>game</i> dengan fitur gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Ini disebabkan karena fitur-fitur dalam gamifikasi memberikan tantangan yang membuat mahasiswa semakin antusias untuk mendapatkan poin terbesar serta termotivasi untuk lebih meningkatkan hasilnya dengan terus belajar

Selanjutnya, pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan tertutup nomor 6 dapat dilihat pada Tabel 26.

Tabel 26
Pertanyaan Angket Tertutup Nomor 6

Persentase Jawaban						
No	Pertanyaan Tertutup	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
6	Fitur gamifikasi membantu saya dapat meningkatkan keterampilan dalam melakukan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	70,7%	13,3%	15,8%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 26, sebanyak 70,7% responden sangat setuju bahwa gamifikasi meningkatkan keterampilan mereka dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Sebagian lainnya, yakni 13,5% responden setuju, 15,8% responden netral, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju atau

sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan manfaat yang dirasakan oleh responden, seperti meningkatnya semangat, antusiasme, serta berkurangnya rasa jenuh dan bosan, sesuai dengan jawaban hasil wawancara pada Tabel 27.

Tabel 27
Hasil Wawancara Responden 1

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
6	Apa keuntungan dan manfaat dalam penggunaan gamifikasi pada mata Kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa, sehingga termotivasi untuk antusias mengikuti pembelajaran dengan aktif, interaktif, melibatkan partisipasi dari teman mahasiswa, memberikan umpan balik, memiliki inisiatif untuk bersaing mendapatkan hasil yang terbaik, mengurangi rasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran

Namun, meskipun terdapat keuntungan, ada juga tantangan yang dirasakan oleh responden, seperti yang tercantum pada Tabel 28.

Tabel 28
Hasil Wawancara Responden 4

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
8	Apa tantangan Saudara ketika menggunakan gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Tantangan yang dihadapi adalah faktor jaringan internet yang kurang stabil sehingga kesulitan menjawab pertanyaan karena jeda jaringan

Berdasarkan Tabel 28, responden merasa bahwa gamifikasi memerlukan jaringan internet, dan ketidakstabilan jaringan menjadi tantangan bagi mereka. Hal ini sejalan dengan responden 6 pada Tabel 29.

Tabel 29
Hasil Wawancara Responden 6

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
8	Apa tantangan Saudara ketika menggunakan gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD?	Loading karena jaringan

Meskipun demikian, mereka tetap berpendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, semangat, dan antusiasme mahasiswa, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi dengan memperkaya pengalaman belajar. Pendapat tersebut dapat ditemukan pada hasil wawancara yang tercantum dalam Tabel 30.

Tabel 30. Hasil Wawancara Responden 2

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
7	Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan teknologi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat mahasiswa memiliki minat belajar, semangat, antusias dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran serta memudahkan dalam memahami pembelajaran dengan memperkaya pengalaman belajar.

Tidak hanya itu, hal ini diperkuat dengan responden wawancara 3 pada Tabel 31. Respon mahasiswa menyatakan bahwa teknologi dengan gamifikasi mempermudah akses materi, yang juga sesuai dengan pembelajaran abad 21, di mana pembelajaran harus bersifat inovatif, tidak hanya di sekolah, tetapi juga di lingkungan universitas. Sejalan dengan Sole & Anggraeni (2018), bahwa tantangan dan peluang saat ini perlu dihadapi dan disesuaikan dengan perkembangan zaman melalui inovasi-inovasi pendidikan, baik oleh guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, serta pendidik dan peserta didik.

**Tabel 31
Hasil Wawancara Responden 3**

Nomor Soal	Pertanyaan Terbuka	Jawaban
7	Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan teknologi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	Menurut saya, mempermudah akses materi juga sesuai dengan pembelajaran abad 21 bahwa pembelajaran juga harus inovatif, bukan hanya di sekolah-sekolah tapi juga di lingkungan universitas

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, menunjukkan bahwa penerapan fitur gamifikasi pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD berhasil menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Mahasiswa di kelas sangat antusias dan semangat mengikuti pembelajaran dengan adanya gamifikasi. Adapun, fitur gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi mahasiswa, membantu lebih memahami materi yang diajarkan, mempermudah akses terhadap materi, dan meningkatkan keterampilannya. Selain itu, mereka termotivasi untuk membuat gamifikasi pada kegiatan presentasi mata kuliah Inovasi Pembelajaran SD dan membuat gamifikasi pada pembelajaran lainnya serta mampu merekomendasikan kepada teman atau orang lain untuk mampu menerapkan gamifikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD.

Secara keseluruhan, respon mahasiswa terhadap terhadap gamifikasi pada mata Kuliah Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia SD sangat positif, dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran, efektifitas dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, penerapan gamifikasi diharapkan dapat terus digunakan untuk mendukung pengajaran yang lebih interaktif dan menarik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh informasi bahwa penerapan gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD berhasil menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi mahasiswa dalam belajar. Selain itu, gamifikasi juga membantu mahasiswa lebih memahami materi, mempermudah akses dan pemahaman materi, meningkatkan keterampilannya, hasil belajarnya serta mendorong untuk memiliki inisiatif membuat gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta mampu merekomendasikan gamifikasi dalam pembelajaran lainnya. Hal ini tentunya memberikan dampak positif bahwa gamifikasi bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa.

Tantangan penggunaan gamifikasi adalah jaringan internet yang tidak stabil sehingga mahasiswa kesulitan dalam mengakses informasi dan dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan I). CV. Syakir Media Press.
- Akhriza, T. M. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Online untuk Peningkatan Partisipasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi STI&K (SENTIK)*, 83–91. <https://ejournal.jakstik.ac.id/files/journals/2/articles/sentik2020/283/submission/proof/283-13-1058-1-10-20201029.pdf>
- Ariani, D., Prawiradilaga, D. s., & Fatharani, W. (2022). Inovasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Sederhana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.05>
- Chaiyo, Y., & Nokhman, R. (2017). The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on The Student's Perception in The Classrooms Response System. *2017 International*

- Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Citriadin, Y. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Suatu Pendekatan Dasar*. Sanabil.
- Fakhrunnisa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiana, Zainab, & Juharman, M. (2023). Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 63–68.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*, 5(1), 1–6. <https://www.researchgate.net/publication/320920734>
- Kholidah, L. N. (2024). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Audio Video Visual dalam Perkuliahan Mata Kuliah Pendidikan agama Islam. *Journal on Education*, 06(02), 10806–10821.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Lukita, C., Christina, S., Pranata, S., & Supriyadi, A. (2022). Peningkatan Kapasitas Mahasiswa dalam Menghadapi Peluang dan Tantangan di Era Transformasi Digital Society 5.0. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 955–962. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.685>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Putra, F. J. E., Utomo, S., Rachmanto, A. D., & Budiarto, S. (2021). Aplikasi Quiz dengan Konsep Gamification Berbasis Web Menggunakan Ruby on Rails & React.Js. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2), 1–9.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada IDU (Ilearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA*, 3(2), 120–124. <http://idu.raharja.info/>
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501–514. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.690>
- Sagoro, E. M., Yushita, A. N., Setiani, E. P., & Atika. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Vokasi Melalui Gamifikasi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(02), 109–118.
- Saputra, A. M. A., Ramadhani, K., & Ramadhani, S. (2023). Penggunaan Media Augmented Reality pada Pembelajaran Pengantar Teknologi Informasi di Universitas Islam Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(1), 40–52.
- Sayekti, I. H. (2019). Pengembangan Gamifikasi pada Perangkat Smartphone Android untuk Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika. *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 4(1), 123–140. <https://doi.org/10.33395/remik.v4i1.10198>
- Silitonga, N., & Tampomuri, H. R. (2024). Generasi Z dan Tantangan Etika Digital Dalam Pembelajaran Modern. *Jurnal Communitarian*, 6(1), 950–960. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/74814>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *e-Saintika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 2(1), 10–18. <https://media.neliti.com/media/publications/287949-inovasi-pembelajaran-elektronik-dan-tant-e8bfe62d.pdf>
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 2272–5070. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/A1-Jahiz>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan

- Ke-27). Alfabeta, CV.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ)*, 1(1), 21–30.
- Suwarto. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(3), 499–514.
<https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. (t.t.). *UU 14-2005 Guru dan Dosen*.
- Wiliyanti, V., Buana, L. S. A., Haryati, Rusmayani, N. G. A. L., Dewi, K. A. K., & Novita, F. (2024). Analisis Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 6790–6797.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.

