E-ISSN : 2540 - 8984

JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)
Volume 07, Nomor 02, Juni 2022 : 508–514

ANALISIS PENGARUH MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DI MASA PANDEMI COVID 19

Fitri Marisa[1)], Anastasia L Maukar[2)] , Anang Aris Widodo[3)] *, Muhammad Iqbal Muzakki [4)], Alif Dio Raka Wisnu [5)]

[1,4,5)]Teknik Informatika, Universitasi Widyagama Malang
Jl. Borobudur No. 35 Malang
[2)]Teknik Industri, Universitas Presiden
Jl. Jababeka Education Park, Jl. Ki Hajar Dewantara
[3)]Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Pasuruan
Jl. Ir Juanda 68 Pasuruan
e-mail: fitrimarisa@gmail.com[1)], almaukar@president.ac.id[2)], anangariswidodo@gmail.com[3)], iqbalmuzakki06@gmail.com[4)], alifdio47@gmail.com[5)]
*Corresponding Author

ABSTRAK

Pemberlakuan pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19 ini semakin menuntut inovasi-inonasi baru dalam penyajian model pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran dan sumber belajar yang beredar maupun model pembelajaran yang dilakukan pengajar juga beraneka ragam dan berkembang. Tujuan penelitian ini adalah mengamati dan menganalisis besarnya pengaruh model gamifikasi dalam sistem pembelajaran daring saat ini. Metode penelitian menggunakan uji analisis regresi linier dengan dua variabel yang bertujuan untuk menguji besar pengaruh pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. Sementara penjaringan data dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada mahasiswa secara acak. hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menaikkan kinerja siswa/ mahasiswa yang bersangkutan ke arah yang lebih positif yang juga menghasilkan output pembelajaran berupa semangat belajar yang lebih baik dan lebih di nikmati oleh siswa/ mahasiswa yang bersangkutan. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sistem pembelajaran daring (SPD) atau di sebut juga pembelajaran online, menurunkan semangat siswa/mahasiswa. Ini terjadi karena siswa/ mahasiswa yang bersangkutan tidak terlalu memahami pelajaran/ matakuliah yang di berikan secara online.

***Kata Kunci**: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Covid-19.*

ABSTRACT

Online learning implementation during the Covid-19 pandemic will increasingly necessitate new innovations in the presentation of learning models. The variety of available learning media and materials, as well as the teaching techniques used by teachers, are similarly diverse and developing. The purpose of this study is to determine the extent to which the gamification model influences the current online learning system. The research approach is linear regression analysis, with the objective of examining the influence of gamification on students' willingness to learn. Meanwhile, data collection was conducted by randomly assigning questionnaires to students. The study's findings indicate that gamification can improve a student's/performance student's in a more favorable direction, while also producing learning output in the form of a more positive learning spirit that is more enjoyable for the student/student concerned. Additionally, the study's findings indicate that the online learning method, also known as online learning, saps students' excitement. This occurs when the student / student in question does not fully comprehend the online lessons / courses.

***Keywords**: Gamification, Learning Motivation, Covid-19*

I. PENDAHULUAN

SEJAK pandemic Covid 19 atau rutin disinggung dengan nama Virus Corona yang saat ini kliring di berbagai bangsa, salah satunya Indonesia. juga, langkah-langkah untuk mencegah penularan Covid yang tertunda di negara kita adalah dengan menjauhi kawanan, dengan cara ini otoritas publik melakukan pedoman untuk menaklukkan kelompok dengan menutup atau menyerah atau melakukan semua latihan dari rumah, untuk menjauhkan diri dari penyebaran wabah virus ini [8]. Seluruh dunia dalam tiga tahun terakhir ini masih fokus menyelesaikan permasalahan pandemi Covid-19 ini. Berbagai sektor terkena dampak dari pandemi baik itu sektor ekomi, sosial masyarakat pendidikan dan lain-lain. Untuk itu penelitian ini mengambil titik fokus pada penyelesaiakn salah satu bidang yang penting dan bersiat krusial yaitu bidang pendidikan. Pembelajaran Online ini

didilaksanakan berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 [1]. Bahwa seiring akan landasan pedoman terbaru semua melalui otoritas publik meminta agar latihan belajar dapat diselesaikan di rumah bersama dengan kerangka pembelajaran berbasis web Kedatangan bundaran membuat seluruh perguruan tinggi di Indonesia memanfaatkan kerangka kerja online.

Merebaknya penyakit virus Corona yang dimulai tahun 2020 telah mengubah pola hidup massyarakat dunia di segala aspek yang tentunya menjadi tantangan baru bagi seluruh negara. Istilah bekerja melalui rumah masing-masing dan belajar di rumah (LFH) sudah menjadi praktik umum di era new normal ini. Guru, siswa dan orang tua harus mampu beradaptasi dengan cara baru dalam mengajar berbasis sistem pembelajaran daring (online) atau SPD. Dalam praktiknya, SPD dengan LFH ditantang oleh beberapa situasi dalam keadaan darurat ini. Berbagai masalah dihadapi dapam proses pembelajaran di masa pandemi ini. Diantaranya kebutuhan paket data internet untuk menunjang kebutuhan pembelajran yang dituntut untuk selalu tersedia, sementara berbanding terbalik denga ketersediaan dana dan fasilitas yang dimiliki para orang tua yang beragam. masalah lainnya adalah menurunnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sementara sebagian mahasiswa tampak bersemangat mengikuti perkuliahan dan mengumpulkan tugas, tidka sedikit juga peserta belajar yang terlambat dalam pembelajaran yang berlangsung. Sebagian peserta belajar melihat jawaban rekan mereka copy dan paste. Pendekatan telekonferensi sebagai bukti bahwa mahasiswa hadir dan bekerja secara langsung dan dikerjakan sendiri terhalang dalam mengerjakan karena keterbatasan paket data. Lokasi pembelajaran daring yang terletak di area dengan akses internet yang tidak memadai, yang juga menghalangi mahasiswa untuk menghadiri kuliah dan tugas tepat waktu.

Kondisi ini dapat merepresentasikan bahwa berubahnya model pembelajaran daring (online) yang bersifat mendadak dalam masa pandemi ini menjadi penyebab turunnya tingkat keaktifan peserta belajar dalam mengikuli proses pembelajaran. Masalah menurunnya partisipasi mahasiswa selama pandemi merupakan masalah global, tidak hanya di Indonesia. Salah satu pendekatan yang dapat diadopsi sebagai solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan gamify kuliah online. Gamifikasi sistem non-game adalah aktivitas memodelkan sistem yang bersangkutan untuk memberikan suasana permainan yang menyenangkan dan bahkan adiktif kepada pengguna sistem saat menyelesaikan pekerjaan non-game. Pemodelan dapat berupa penerapan mekanisme permainan seperti papan peringkat untuk menghasilkan suasana persaingan yang sehat di antara pengguna sistem, poin, level, dan lencana untuk menunjukkan pencapaian misi. Ide gamification pada dasarnya berasal dari framework game [2],[3]. Namun, tidak seperti game yang didesain dan dibangun khusus untuk bersenang-senang, gamification didesain dan dibangun untuk meningkatkan retensi dan partisipasi pengguna dalam model gamifikasi. Berdasarkan berbagai kerangka gamifikasi seperti mekanika-dinamika gerak, Octalysis, dan Hexad, kunci keberhasilan gamifikasi terletak pada pemilihan mekanisme permainan yang tepat untuk karakter orang-orang dalam sistem sehingga mereka bersedia melakukan tugas-tugas non-game secara sukarela Mekanika permainan menghasilkan elemen gamifikasi seperti yang dialami oleh pemain, misalnya, fokus yang diperoleh dan misi selesai[4],[5],[6].

Selain itu, elemen dan perasaan penuh gaya yang dirasakan pemain saat bermain, misalnya, kerinduan untuk memuncaki papan peringkat atau keinginan untuk membantu kolega. Perasaan perlu menjadi peningkatan sosial yang luar biasa adalah selera yang perlu dirasakan oleh pencetus gamifikasi ketika bermain-main. Dalam pelatihan, dan terutama siklus pembelajaran, gamifikasi juga kewalahan, di mana tujuan pemeriksaan mereka umumnya konfirmasi ide dan dalam aplikasi e-learning [7]. Salah satu penyelidikan mengusulkan struktur gamifikasi sosial dalam kemajuan iklim pembelajaran sosial K-6, atau tahap rencana rekayasa yang dikembangkan lebih lanjut untuk memperluas komitmen di antara modeler dan klien swasta dalam membangun rencana rumah Studi lain mengusulkan model dinamis untuk pembelajaran gamified, di mana empat faktor yang diperiksa adalah rasa ingin tahu, tantangan, fantasi dan kontrol pemain dari pembelajaran gamified. Dalam skala global, gamification telah berhasil memasuki gaya hidup masyarakat seperti belanja online, transportasi dan lalu lintas, peningkatan kualitas hidup dan pariwisata [8].

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan dengan berbagai macam persoalan dan hasil yang telah dicapai. Penelitian Jusuf [15] mengamati penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan variabel-variabel yang ter relasi dengan gamifikasi yang diterapkan dalam CBT (Computer Based Test). Hasil penelitian ini menginformasikan bahwa hasil dari proses belajar dipengaruhi secara signifikan oleh pengetahuan siswa sebelum mereka menggunakan media CBT. Penelitian Yuliara [11] menganalisis tingkat minat dan kepuasan siswa terhadap model pembelajaran-daring (online), berdasarkan kategori “setuju” dan kategori “tidak setuju” terhadap adanya pembelajaran-daring (online) dengan metode uji analisis regresi-linier. Sementara penelitian Winata [9] menganalisis afektifitas respon peserta belajar terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.

E-ISSN : 2540 - 8984

JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)
Volume 07, Nomor 02, Juni 2022 : 508–514

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Analisis

Metode/Model uji analisis yang digunakan dalam studi ini adalah Regresi-Linear. Regresi-Linear adalah cara untuk menangani koneksi antara variabel x-bound dan setidaknya satu faktor bebas yang disebut y. Salah satu pekerjaan kambuh langsung adalah membuat harapan tergantung pada informasi yang baru-baru ini dimiliki. Model keterhubungan di antara variabel bebas (X) dan variabel bergantung (Y) tersebut disebut sebagai model regresi linear. Ada tiga jenis regresi yang digunakan sesuai motivasi di balik penyelidikan, khususnya Basic Straight regresi, Banyak Kambuh Langsung, dan Non Lurus Kambuh [11], [10].

Pada penelitian ini, kami menggunakan model/metode analisa regresi linear sederhana. Regresi Linear Sederhana adalah salah satu metode dalam statistik yang berfungsi untuk menguji tingkat koneksi kausal antara Variabel Faktor Kausal (X) ke Variabel Berikutnya. Komponen Kausal adalah oleh dan besar dimaksudkan oleh X atau juga disebut Indikator sementara Faktor Hasil dimaksudkan oleh Y atau juga disebut Reaksi. Basic Straight Relapse juga merupakan salah satu Strategi Terukur yang digunakan untuk dugaan atau meramalkan atribut nilai dan jumlah [9],[14],[10].

B. Identifikasi Variable

Sesuai dengan pengertiannya, metode Regresi Linear selalu menggunakan dua jenis variabel yaitu Variabel X dan Variabel Y,dimana Variabel X adalah variabel bebas(independent) sedangkan variabel Y adalah variabel terikat(dependent) [12].
Variabel bebas (X) : Pengaruh Gamifikasi
Variable terikat(Y) : Minat Pembelajaran Daring
Identifikasi variabel X dan Y diterapkan pada 10 pertanyaan :

1) X1 = Pertanyaan ke-1 untuk variabel X
2) X2 = Pertanyaan ke-2 untuk variabel X
3) X3 = Pertanyaan ke-3 untuk variabel X
4) X4 = Pertanyaan ke-4 untuk variabel X
5) X5 = Pertanyaan ke-5 untuk variabel X, dan
6) Y1 = Pertanyaan ke-6 untuk variabel Y
7) Y2 = Pertanyaan ke-7 untuk variabel Y
8) Y3 = Pertanyaan ke-8 untuk variabel Y
9) Y4 = Pertanyaan ke-9 untuk variabel Y
10) Y5 = Pertanyaan ke-10 untuk variabel Y

Setiap pertanyaan terdiri dari 4 opsi jawaban, yaitu:

a) Sangat setuju = 20
b) Setuju = 15
c) Tidak setuju = 10
d) Sangat tidak setuju = 12

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara online dengan menggunakan kuisioner. Kuisioner adalah instrumen pemeriksaan yang terdiri dari perkembangan pertanyaan (atau berbagai jenis ajakan) untuk mengumpulkan data dari responden. Jajak pendapat mungkin dianggap sebagai rapat yang disusun Kuisioner yang kami gunakan terdiri dari 10 pertanyaan. Sample data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari 57 responden yang sudah merespon kuisioner [13].
Tahap berikutnya. Dibawah ini merupakan hasil kalkulasi nilai dari kuisioner yang telah diisi oleh responden (Table 1):

TABEL I
HASIL KALKULASI KUESIONER

Responden	Penngaruh Gamifikasi_X					TOTAL_X	Minat Pembelajaran Daring					TOTAL_Y
	X1	X2	X3	X4	X5		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	
1	10	10	10	10	10	50	10	15	15	15	15	70
2	10	10	10	10	10	50	10	15	20	20	20	85
3	15	15	15	15	15	75	15	15	15	15	15	75
4	15	15	15	15	10	70	10	10	15	20	20	75
5	12	12	12	12	12	60	10	20	20	15	20	85
6	10	10	10	10	10	50	10	15	15	15	15	70
7	15	10	15	15	12	67	20	15	20	20	20	95
8	12	20	12	12	12	68	12	15	20	20	20	87
9	15	10	10	10	10	55	15	15	20	20	20	90

E-ISSN : 2540 - 8984

JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)
Volume 07, Nomor 02, Juni 2022 : 508–514

Responden	Penngaruh Gamifikasi_X					TOTAL_X	Minat Pembelajaran Daring					TOTAL_Y
	X1	X2	X3	X4	X5		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	
10	15	10	15	10	10	60	12	10	15	12	12	61
11	20	15	15	15	15	80	10	10	20	15	15	70
12	15	15	15	10	10	65	10	15	15	15	15	70
13	15	15	10	10	10	60	10	20	20	15	20	85
14	10	10	10	10	10	50	15	15	15	20	20	85
15	10	10	10	10	12	52	10	10	20	15	15	70
16	10	15	12	10	10	57	15	10	15	10	10	60
17	10	10	10	10	12	52	10	15	20	20	20	85
18	10	10	10	10	10	50	10	10	20	20	20	80
19	10	10	10	10	12	52	10	15	20	15	20	80
20	12	10	15	12	10	59	10	15	20	15	15	75
21	15	15	15	15	15	75	15	10	10	15	15	65
22	20	15	15	15	15	80	15	10	12	10	20	67
23	10	10	15	12	12	59	10	10	20	20	20	80
24	12	12	10	12	12	58	12	20	20	20	10	82
25	20	15	15	15	15	80	15	15	15	15	15	75
26	10	10	10	10	15	55	10	15	20	20	20	85
27	15	15	10	20	10	70	10	15	10	15	15	65
28	12	12	15	12	12	63	10	15	12	12	12	61
29	10	10	10	10	10	50	10	15	15	15	20	75
30	10	10	10	10	10	50	15	15	20	20	20	90
31	15	15	15	15	15	75	15	15	15	15	15	75
32	15	15	10	10	10	60	10	10	15	15	15	65
33	12	10	10	10	10	52	10	10	10	15	15	60
34	15	10	10	10	10	55	10	15	20	20	20	85
35	10	10	10	15	10	55	10	15	20	15	20	80
36	12	12	12	10	10	56	10	15	15	20	15	75
37	20	20	20	20	20	100	20	20	20	20	20	100
38	12	12	12	12	10	58	12	15	15	20	20	82
39	12	12	10	10	10	54	12	15	15	20	15	77
40	15	15	15	15	15	75	15	15	20	20	20	90
41	12	10	12	10	10	54	10	20	20	20	20	90
42	20	20	20	20	20	100	20	10	20	20	20	90
43	15	15	15	10	10	65	15	10	20	15	12	72
44	12	12	12	12	12	60	12	15	20	20	20	87
45	10	10	10	10	10	50	15	15	15	20	20	85
46	10	10	15	10	10	55	10	15	20	15	20	80
47	10	10	10	10	15	55	10	10	15	10	15	60
48	15	10	10	10	10	55	10	10	15	20	10	65
49	10	12	12	12	10	56	10	10	20	20	10	70
50	15	15	15	10	10	65	10	20	15	15	15	75
51	12	10	20	15	15	72	20	10	12	10	12	64
52	10	10	10	10	10	50	10	10	10	10	10	50
53	10	12	10	10	10	52	12	15	20	20	20	87
54	15	10	10	10	15	60	10	15	15	10	10	60
55	10	15	10	10	10	55	10	15	15	15	15	70
56	10	12	10	10	10	52	12	15	20	20	20	87
57	15	15	10	10	10	60	15	15	15	20	20	85

D. Uji Hipotesis

Tes teori adalah strategi dinamis tergantung pada penyelidikan informasi, baik dari analisis yang dikendalikan, dan dari persepsi (tidak terkontrol). Pada bab ini,kita akan melakukan uji hipotesis variabel X dan Y. Dalam uji hipotesis ini akan dihasilkan 2 keputusan,yaitu :

Hipotesis (H0) : tidak ada pengaruh gamifikasi terhadap motivasi pembelajaran daring

Hipotesis (H1) : ada pengaruh gamifikasi terhadap motivasi pembelajaran daring

Untuk itu,kita akan mengambil total dari variabel X dan Y sebagai sampel data yang akan dianalisa.

TABEL II
HASIL UJI HIPOTESIS

Responden	Pengaruh Gamifikasi X	Minat Pembelajaran Daring Y
1	50	70
2	50	85
3	75	75
4	70	75
5	60	85
6	50	70
7	67	95
8	68	87
9	55	90
10	60	61
11	80	70

E-ISSN : 2540 - 8984

JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)
Volume 07, Nomor 02, Juni 2022 : 508–514

Responden	Pengaruh Gamifikasi X	Minat Pembelajaran Daring Y
12	65	70
13	60	85
14	50	85
15	52	70
16	57	60
17	52	85
18	50	80
19	52	80
20	59	75
21	75	65
22	80	67
23	59	80
24	58	82
25	80	75
26	55	85
27	70	65
28	63	61
29	50	75
30	50	90
31	75	75
32	60	65
33	52	60
34	55	85
35	55	80
36	56	75
37	100	100
38	58	82
39	54	77
40	75	90
41	54	90
42	100	90
43	65	72
44	60	87
45	50	85
46	55	80
47	55	60
48	55	65
49	56	70
50	65	75
51	72	64
52	50	50
53	52	87
54	60	60
55	55	70
56	52	87
57	60	85

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengelolaan Data

Setelah data didapatkan maka dilanjutkan dengan mengolahnya dengan proses normalisasi dan statistik untuk mengetahui hasil yang telah diteliti. Pada tahap ini kami mendapatkan jumlah kuantitas nilai dari masing-masing kriteria yang akan dioperasikan pada Tabel III di bawah ini merupakan hasil analisis data dari total Variabel X dan Y yang dianalisa menggunakan SPSS. Tabel digunakan untuk mencari bagaimana pengaruh variabel X terhadap variabe Y [15]. Variable independent (Variabel X) adalah motivasi dan variabel Dependent (variabel Y) adalah Pembelajaran daring. Kemudian dari Tabel III dapat ditentukan persamaan regresi yaitu dengan rumus Y= a + bX, dimana a = 69.960, b = 0.108. Maka Y = 69.960 + 0.108 sehingga nilai koefisien Regresi adalah positif (0,108) maka dapat dikatakan motivasi (X) berpengaruh positif terhadap minat pembelajaran daring (Y).

TABEL III
TABEL KOEFISIEN REGRESI

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69,960	7,737		9,043	0,000
	MotivasiX	0,108	0,125	0,116	0,868	0,389

E-ISSN : 2540 - 8984

JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)
Volume 07, Nomor 02, Juni 2022 : 508–514

B. Menguji Hipotesis dengan Nilai Signifikansi

Tabel IV di bawah ini merupakan hasil analisis data dari total Variabel X dan Y yang dianalisa menggunakan SPSS. Tabel ini digunakan untuk menghitung nilai H0 dan H1. Dengan syarat nilai signifikansi lebih kecil dari 3,89, sementara nilai signifikansi = 0,389 (Tabel IV). Maka 0,389 < 389 berarti ada pengaruh motivasi gamifikasi (X) terhadap minat pembelajaran daring (Y). Dengan demikian H0 ditolak dan H1 di terima.

TABEL IV
TABEL ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	86,494	1	86,494	,753	,389[b]
	Residual	6313,541	55	114,792		
	Total	6400,035	56			

C. Menguji Hipotesis dengan Mengacu pada Nilai t-hitung

Alternatif kedua dalam menguji hipotesis adalah dengan menggunakan t-Hitung pada Tabel V (Tabel Coefficient) untuk menentukan H0 dan H1 diterima atau ditolak. Dengan melihat nilai t hitung apakah > t table. Nilai t hitung = 868. Kemudian mencari t-table dengan notasi (a/2 : n-k-1), maka nilai disubstitusikan 0,05/2 : 57-1-1 = 0,025 = 55. Dari hasil membaca distributif nilai t-table, diperoleh angka : 2,00404. Maka diperoleh nilai 868 > 2.200404 yang berarti ada pengaruh sistem Gamifikasi(X) terhadap Minat Pelanggan(Y). Dengan demikian : H0 ditolak,dan H1 diterima.

TABEL V
TABEL COEFFICIENT

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	69,960	7,737		9,043	,000
	MotivasiX	,108	,125	,116	,868	,389

D. Melihat Besarnya Variabel X Mempengaruhi variabel Y

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, kita dapat melihatnya dalam Tabel VI Model Summary yang diperoleh dari hasil analisis data pada SPSS. Pada tabel VI terdapat kolom R Square. Nilai pada kolom tersebut merupakan patokan seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Nilai R Square = 0,014. Kemudian nilai tersebut dipresentasikan sehingga diperoleh besar pengaruh gamfikasi (X) terhadap Minat Pelanggan(Y) sebesar 0,14%. Sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti.

TABEL VI
TABEL MODEL SUMMARY

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,116[a]	,014	-,004	10,71409

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa metode gamifikasi memiliki pengaruh kepada persentase output pembelajaran yang di jalani oleh peserta belajar. Metode daring juga mempengaruhi prosentase output secara signifikan, antara lain : hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menaikkan kinerja siswa/ mahasiswa yang bersangkutan ke arah yang lebih positif yang juga menghasilkan output pembelajaran berupa semangat belajar yang lebih baik dan lebih di nikmati oleh siswa/ mahasiswa yang bersangkutan. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sistem pembelajaran daring atau disebut juga pembelajaran online, menurunkan semangat siswa/mahasiswa. Hal ini terjadi karena siswa/ mahasiswa yang bersangkutan tidak terlalu memahami pelajaran/ matakuliah yang diberikan secara online.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, "Pertanyaan dan Jawaban Terkait Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)," *World Heal. Organ.*, vol. 2019, pp. 1–13, 2020.
[2] N. A. Makarim, "Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan," *Surat Edaran Menteri Pendidik. Dan Kebud. Republik Indones. Nomor 3 Tahun 2020*, vol. 3, no. 1, p. 2, 2020.
[3] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. L. Maukar, and A. R. Wardhani, "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan," *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 28, pp. 219–228, 2020.
[4] V. T. D, "PENGENALAN MODEL GAMIFIKASI KE DALAM E-LEARNING PADA PERGURUAN TINGG," no. 2016, pp. 21–29, 2020.
[5] F. Marisa, S. S. Syed Ahmad, Z. I. Mohd Yusoh, A. L. Maukar, R. D. Marcus, and A. A. Widodo, "Evaluation of Student Core Drives on e-Learning during the Covid-19 with Octalysis Gamification Framework," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 11, no. 11, pp. 104–116, 2020, doi: 10.14569/IJACSA.2020.0111114.
[6] F. Marisa, S. Sakinah, S. Ahmad, and Z. I. Mohd, "Analysis Of Relationship CLV with 8 Core Drives Using Clustering K-Means and Octalysis Gamification Framework," *J. Theor. Appl. Inf. Technol.*, vol. 98, no. 20, pp. 3151–3164, 2020, [Online]. Available: http://www.jatit.org/volumes/Vol98No20/6Vol98No20.pdf.
[7] R. Adawi, "P b e-l," *Pembelajaran Berbas. E-Learning*, pp. 1–12, 2008.
[8] O. Mungkasa, "Bekerja dari Rumah (Working From Home/WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19," *J. Perenc. Pembang. Indones. J. Dev. Plan.*, vol. 4, no. 2, pp. 126–150, 2020, doi: 10.36574/jpp.v4i2.119.
[9] E. Relationship, "Goals of a regression analysis (cont .)," 2008.
[10] G. Keifer and F. Effenberger, "**済無**No Title No Title," *Angew. Chemie Int. Ed.*, vol. 6, no. 11, pp. 951–952, 1967.
[11] Yuliara I Made, "Modul Regresi Linier Sederhana," *Fak. Mat. Dan Ilmu Pengetah. Alam Univ. Udayana*, pp. 1–10, 2016.
[12] Frank van Steenbergen and A. Tuinhof, "**済無**No Title No Title No Title," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952.*, no. X, pp. 63–73, 2009.
[13] Kasnodihardjo, "157311-ID-langkah-langkah-menyusun-kuesioner.pdf," *Media Litbangkes*, vol. III, no. 02. pp. 21–42, 1993.
[14] A. Wardana, "" Menggunakan SPSS dalam Penelitian Sosial "," 2007.
[15] H. Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016.