

Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD

Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, Haidar Akmal Al-Fikri

Institut Pendidikan Indonesia Garut
fitriayufebrianti5@institutpendidikan.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This research is motivated by students' difficulties in understanding complex and abstract material, the lack of optimal use of ICT, and the lack of space to develop 21st century competencies. This leads to the low quality of student learning. The aim of this research is to describe the Educaplay-based gamification system, and to determine the implementation of the Educaplay-based gamification system as a strategy to improve the quality of PGSD student learning. This research uses a quantitative descriptive research method with a survey approach. The sample size for this research was 40 participants. The research results show that this gamification system can increase learning enthusiasm (90%), learning concentration (95%), cooperation (85%), and activeness (90%). Overall, the Educaplay-based gamification system has a positive impact on the quality of student learning.

Keywords: *Educaplay Based Gamification System, Learning Quality*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan mahasiswa dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak, belum optimalnya pendayagunaan *ICT*, hingga rendahnya ruang untuk mengembangkan kompetensi abad 21. Hal ini bermuara pada rendahnya kualitas belajar mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay*, dan untuk mengetahui implementasi sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan antusiasme belajar (90%), konsentrasi belajar (95%), kerja sama (85%), dan keaktifan (90%). Secara keseluruhan, sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* memiliki dampak positif terhadap kualitas belajar mahasiswa.

Kata kunci: Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay*, Kualitas Belajar



PENDAHULUAN

Sejatinya, kualitas pembelajaran di perguruan tinggi memiliki peran yang sangat fundamental dalam membentuk individu yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dunia kerja. Beberapa alasan yang mendasari urgensi ini, sebagaimana dikutip dari Yuliawati (2012), dunia kerja saat ini menuntut individu yang memiliki kemampuan adaptif, kreatif, dan mampu bekerja sama. Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan tinggi bertanggung jawab untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi tersebut. Lebih lanjut, menurut Handayani (2015), persaingan global semakin ketat, sehingga lulusan perguruan tinggi dituntut untuk memiliki kualitas yang setara dengan lulusan dari negara lain. Urgensi ketiga menurut Syamsuar & Reflianto (2018), perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut adanya penyesuaian kurikulum dan metode pembelajaran di perguruan tinggi. Begitupun alasan terakhir, dikutip dari Yanuarsari, dkk. (2021), lulusan perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pembangunan bangsa, baik di bidang ekonomi, sosial, maupun budaya.

Namun, pada tingkat perguruan tinggi, tentu saja permasalahan belajar di kelas menjadi masalah yang cukup krusial. Pasalnya, mahasiswa sebagai tombak peradaban kerap mengalami kendala dalam pembelajaran. Begitupun pada mahasiswa PGSD IPI Garut, terutama pada mata kuliah Teknologi Pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, masih banyak mahasiswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang cukup kompleks dan abstrak. Mereka juga kesulitan untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi, kurangnya ruang untuk berpikir kritis dan kreatif, serta kurangnya kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi. Permasalahan ini dapat menyebabkan mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar dan bermuara pada rendahnya kualitas belajar. Dikutip dari Felder & Brent (2013) menggambarkan kualitas belajar sebagai hasil dari interaksi yang kompleks antara karakteristik individu, strategi pengajaran yang digunakan oleh pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang tercipta. Mereka menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan gaya belajar, penggunaan variasi dalam metode pengajaran, dan pemanfaatan teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu sejatinya, sistem pembelajaran perlu menyesuaikan dengan teknologi dan perkembangan zaman. Sebagai pendidik, dosen perlu mengemas pembelajaran menjadi sesuatu yang menarik, dengan strategi yang variatif, sehingga isi dan kurikulum pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Salah satu alternatif solusi untuk menyikapi permasalahan tersebut ialah mendayagunakan teknologi pendidikan seperti gamifikasi (Ružić & Dumančić, 2015). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi didefinisikan sebagai “permainan pendidikan”, yang melibatkan beberapa komponen seperti pemain, pola pikir, petunjuk atau aturan, hingga interaksi dan reaksi emosi (Dicheva, dkk., 2015; Pertiwi, 2022). Dengan kata lain, gamifikasi merupakan gabungan konsep belajar dan bermain, yang mengarah pada penyampaian konteks pembelajaran secara komprehensif (Fakhrunnisa, dkk., 2023). Hal ini diperkuat dengan pendapat Smiderle (dalam Lawrance, dkk., 2021), bahwasanya “*gamification in education is a strategy for increasing engagement by adding game elements into an educational environment*,”.

Pada tingkat perguruan tinggi, sistem gamifikasi ini bisa dioptimalisasikan dan diintegrasikan dalam perkuliahan. Dalam proses perkuliahan, sistem gamifikasi memberikan kontribusi positif bagi motivasi belajar (Keumala, dkk., 2021). Hal ini selaras dengan pendapat Kapp (dalam Ružić & Dumančić, 2015), bahwa gamifikasi merupakan sistem permainan berbasis mekanik, yang dapat menstimulus cara berpikir, memotivasi belajar, hingga memecahkan suatu permasalahan. Tujuan utama dari sistem gamifikasi yang diintegrasikan dalam proses perkuliahan adalah memotivasi

mahasiswa untuk berkompetisi (*competition*) dan menerima tantangan (*challenge*) yang menyenangkan, sehingga bisa membuat mereka lebih aktif terlibat dalam aktivitas perkuliahan (Göksün & Gürsoy, 2019; Liao dkk., 2019).

Salah satu produk teknologi pendidikan yang dapat digunakan dalam sistem gamifikasi ini ialah *Educaplay*. Menurut Páez-Quinde, dkk. (2022), *Educaplay* merupakan sebuah *platform* berbentuk *website* yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. *Educaplay* bisa digunakan untuk berbagai aktivitas seperti alat evaluasi, penguatan, motivasi belajar, dan sebagainya. *Platform* yang digagas oleh Juan Diego Polo ini memiliki 18 jenis *games* di dalam satu laman *web*, diantaranya: 1) *Yes or No*; 2) *Froggy Jumps*; 3) *Riddle*; 4) *Map Quiz*; 5) *Matching Game*; 6) *Quiz*; 7) *Alphabet Game*; 8) *Memory Game*; 9) *Matching Pairs*; 10) *Word Search Puzzle*; 11) *Crossword Puzzle*; 12) *Fill in the Blanks Game*; 13) *Unscramble Letters Game*; 14) *Unscramble Words Game*; 15) *Video Quiz*; 16) *Slideshow*; 17) *Dictation Game*; 18) *Dialogue Game*.

Terdapat beberapa penelitian relevan, diantaranya Surachmi & Sison (2021), yang menyatakan bahwa *Educaplay* dapat membantu pengajar dalam mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran. Selain itu, *platform* ini bisa mendorong pelajar untuk belajar lebih baik, sebab dapat menstimulus tingkat kepercayaan diri, prestasi, serta kualitas belajar. Hal ini senada dengan penelitian Páez-Quinde, dkk. (2022), bahwasanya *Educaplay* merupakan *platform* virtual yang berkontribusi dalam dinamisasi dan inovasi pengetahuan. Hal ini telah membantu pelajar untuk keluar dari “kemonotonan” pembelajaran, sebab *platform* ini menyediakan berbagai fitur seperti teka-teki silang, pencarian kata, teka-teki, menyelesaikan atau penataan kata, dan sebagainya. Selain itu, *Educaplay* dapat membantu pelajar untuk mengembangkan kerja sama tim, kepemimpinan, hingga menstimulus mereka untuk berpikir kreatif dan kritis. Lebih lanjut, Lathifah, dkk., (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar. Hal tersebut dikarenakan *platform* ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, dan sesuai dengan gaya belajar di era digital.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengusung judul penelitian “Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD”. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: 1) Bagaimana sistem gamifikasi berbasis *Educaplay*?; 2) Bagaimana implementasi sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini ialah: 1) untuk mendeskripsikan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay*; 2) untuk mengetahui implementasi sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah (Hermawan, 2019). Lebih lanjut, pendekatan survei menurut Sugiyono (2018) digunakan untuk mendapatkan gambaran umum yang merepresentasikan suatu populasi. Dalam penelitian ini, metode survei digunakan untuk mengumpulkan data dan pendapat dari mahasiswa PGSD yang menggunakan sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran. Melalui survei, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana penggunaan sistem tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa PGSD.

Sementara itu, populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD IPI Garut semester 4. Sedangkan teknik sampling yang digunakan ialah *purposive sampling*, sehingga didapat sampel berupa kelas 4C yang berjumlah 40 orang, yang sebelumnya

sudah memahami, mengimplementasikan, dan mengintegrasikan konsep gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Adapun prosedur pengumpulan data yang digunakan ialah kuisisioner *online* untuk memperoleh tanggapan dan respons dari mahasiswa. Pertanyaan yang diajukan mencakup perspektif mahasiswa mengenai efektivitas sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. Instrumen yang dimaksud terdiri dari 17 item pernyataan dan empat indikator kualitas belajar yang diadopsi dari Mulyana, dkk. (2023), diantaranya: 1) antusias menerima pelajaran; 2) konsentrasi dalam belajar; 3) kerja sama dalam kelompok; 4) keaktifan menjawab. Validasi instrumen dilakukan melalui *expert judgment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay*

Sistem gamifikasi merupakan integrasi dari elemen permainan dan cara berpikir dalam suatu aktivitas (Kiryakova, dkk., 2014). Hal ini selaras dengan pendapat Zichermann & Cunningham (dalam Romdhoni & Wibowo, 2014), bahwa gamifikasi merupakan penggunaan mekanisme permainan pada konteks *non-game* untuk menggapai suatu tujuan. Adapun Jusuf (2016) mendefinisikan gamifikasi sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mendayagunakan elemen dalam *game* dengan tujuan memantik motivasi pelajar dalam pembelajaran, serta memaksimalkan *engagement* terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik konklusi bahwa sistem gamifikasi merupakan kegiatan mengadaptasi aturan dalam konsep *game* dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih bermakna, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Secara sederhana, konsep *gamification* dapat diterapkan di dunia pendidikan dengan mengikuti lima langkah sederhana menurut Huang & Soman (dalam Anwar, dkk., 2018) yaitu: (1) *understanding the target & audience and the content*; (2) *defining learning objectives*; (3) *structuring the experience*; (4) *indentifyng resouces and* (5) *applying gamification element*. Kelima langkah sistematis tersebut dapat menjadi pedoman untuk mengimplementasikan suatu konsep gamifikasi dalam konteks pendidikan, termasuk pada tingkat perguruan tinggi.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan sistem gamifikasi ini ialah *Educaplay*. Menurut Páez-Quinde, dkk. (2022), *Educaplay* merupakan sebuah *platform* berbentuk *website* yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Utami (2023) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek yang membuat *Educaplay* menjadi media yang efektif, diantaranya: 1) *Educaplay* menawarkan beragam metode pembelajaran, seperti kuis, permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Ketersediaan pilihan ini membantu dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar yang beragam; 2) Pendidik dapat dengan mudah membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kemampuan untuk menyesuaikan konten ini memungkinkan penyesuaian yang tepat terhadap kurikulum atau materi pembelajaran yang khusus; 3) Pendidik bisa bekerja sama dalam menciptakan konten atau berbagi materi pembelajaran dengan dosen lain dan membentuk komunitas pembelajaran yang lebih luas; 4) Adanya sistem kustomisasi dan personalisasi, pendidik dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus siswa. Personalisasi ini membantu memenuhi kebutuhan unik setiap siswa.

Educaplay bisa digunakan untuk berbagai aktivitas seperti alat evaluasi, penguatan, motivasi belajar, dan sebagainya. *Platform* yang digagas oleh Juan Diego Polo ini memiliki 18 jenis *games* di dalam satu laman *web*, diantaranya: 1) *Yes or No*; 2) *Froggy Jumps*; 3) *Riddle*; 4) *Map Quiz*; 5) *Matching Game*; 6) *Quiz*; 7) *Alphabet Game*;

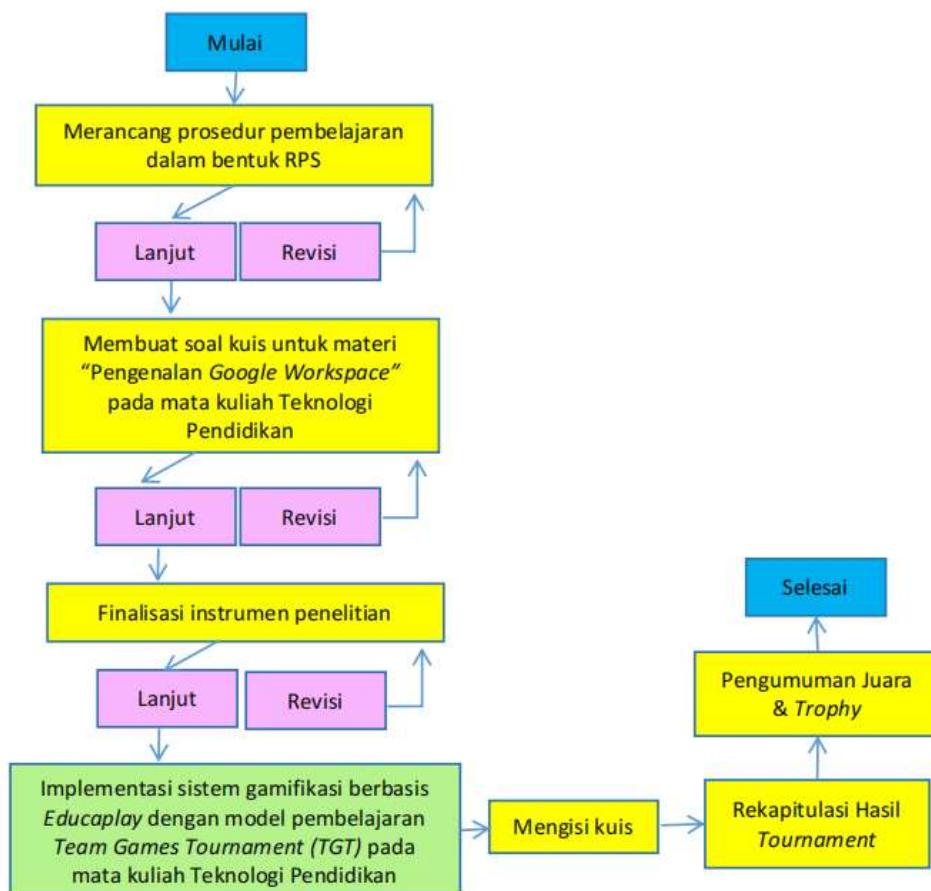
8) *Memory Game*; 9) *Matching Pairs*; 10) *Word Search Puzzle*; 11) *Crossword Puzzle*; 12) *Fill in the Blanks Game*; 13) *Unscramble Letters Game*; 14) *Unscramble Words Game*; 15) *Video Quiz*; 16) *Slideshow*; 17) *Dictation Game*; 18) *Dialogue Game*.

Lebih lanjut, mengadopsi dari pendapat Páez-Quinde, dkk. (2022), Garrido-Astray, dkk., (2019), dan Rabab-Ali, dkk., (2021), berikut ini keunggulan dan keterbatasan dari *Educaplay*.

- a. Keunggulan: 1) Aktivitas yang menarik, menyediakan 18 jenis permainan, dan *user-friendly*; 2) Mudah memasukkan file gambar dan audio. Hal ini mempermudah anak-anak yang belum BISA membaca dan penyandang disabilitas; 3) Tidak perlu melakukan instalasi *software*, sebab *Educaplay* berbasis *website*; 4) Menawarkan konten dalam berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia, dan dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan belajar individu.
- b. Keterbatasan: 1) Beberapa aktivitas dibatasi penggunaannya, sebab harus *upgrade* ke versi berbayar; 2) *Educaplay* memiliki potensi untuk menjadi distraksi bagi pelajar jika tidak digunakan dengan bijak; 3) Harus terkoneksi dengan internet yang stabil dan tidak bisa dilakukan secara *offline*; 4) *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran yang sebenarnya bersifat individual, sehingga kurang mendorong interaksi sosial. Makanya, diperlukan metode yang tepat untuk mengatasi keterbatasan ini.

Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar

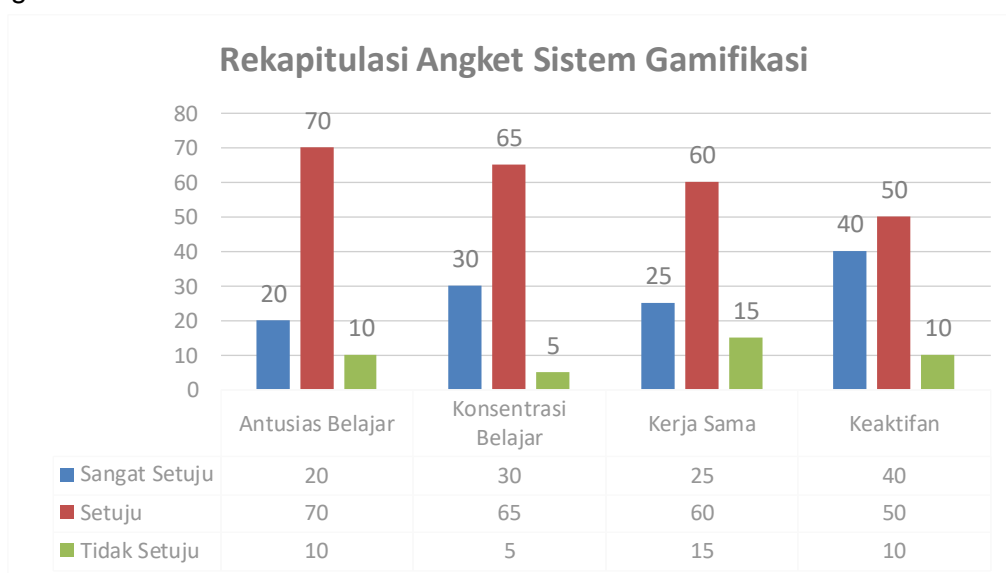
Secara sederhana, alur sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* pada mata kuliah Teknologi Pendidikan di PGSD IPI Garut, ialah sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Gamifikasi Berbasis *Educaplay*

Berdasarkan gambar 1, penelitian diawali dengan perancangan prosedur pembelajaran, atau dalam hal ini berbentuk RPS. Tahap ini bisa lanjut jika tidak ada yang perlu direvisi. Selanjutnya, peneliti membuat soal kuis untuk materi “Pengenalan *Google Workspace*” pada mata kuliah Teknologi Pendidikan. Setelah itu, peneliti merevisi (jika diperlukan), dan melakukan finalisasi instrumen. Instrumen dalam hal ini berupa kuis berbasis *Educaplay* (untuk pengukuran ketuntasan belajar) dan angket untuk mengukur tingkat kualitas belajar mahasiswa. Jika seperangkat instrumen sudah final, maka dilakukan implementasi sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model ini cukup efektif digunakan dalam sistem gamifikasi. Sebagaimana penelitian Dalimunthe & Ihsan (2023), bahwa model *TGT* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, sebab *TGT* melibatkan mahasiswa secara berkelompok dalam *rules* permainan, *tournament*, dan mengaktifkan anggota tim untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Sementara itu, penghujung dari aktivitas pembelajaran dengan sistem gamifikasi ini ialah pengumuman kejuaraan dari turnamen dan pemberian penghargaan. Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket, dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 2. Rekapitulasi Angket Sistem Gamifikasi

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket di atas, diperoleh data bahwa dari segi antusiasme belajar, sebanyak 28 mahasiswa (70%) menyatakan “setuju”, dan 8 mahasiswa (20%) menyatakan “sangat setuju”. Dengan kata lain, sebanyak 90% mahasiswa meyakini bahwa sistem gamifikasi ini dapat meningkatkan antusiasme belajar, seperti ketertarikan dalam belajar, motivasi dalam belajar dan menyelesaikan tugas, hingga merasa lebih tertantang dalam belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Isma, dkk., (2023), bahwa sistem *gamification* membuat mahasiswa lebih termotivasi dalam perkuliahan. Metode ini berdampak positif, sebab cenderung menyenangkan, menarik, dan memuat media yang interaktif. Begitupun dengan pendapat Lathifah, dkk., (2024), bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar. Hal ini dikarenakan *platform* ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, dan sesuai dengan gaya belajar di era digital saat ini.

Sedangkan dari segi konsentrasi belajar, diperoleh data bahwa sebanyak 26 mahasiswa (65%) menyatakan “setuju”, dan 30% menyatakan tidak setuju. Dengan demikian, sebanyak 38 mahasiswa atau sekitar 95% meyakini bahwa sistem gamifikasi

berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan konsentrasi belajar, diantaranya fokus pada *goal*, lebih mudah berkonsentrasi, merasa lebih percaya diri, dan dapat memperoleh pengalaman baru. Hal ini selaras dengan pendapat Surachmi & Sison (2021), bahwasanya *Educaplay* dapat membantu pengajar dalam mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran. Selain itu, *platform* ini bisa mendorong pelajar untuk belajar lebih baik, sebab dapat menstimulus tingkat kepercayaan diri, prestasi, serta kualitas belajar.

Pada aspek kerja sama, sebanyak 24 mahasiswa atau sekitar 60% menyatakan “setuju”, dan 25% menyatakan “sangat setuju”. Dengan kata lain, sebanyak 85% mahasiswa meyakini bahwa sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan kerja sama tim, seperti berkomunikasi lebih efektif, lebih kooperatif, dapat menyelesaikan tugas kelompok secara efisien, serta lebih bertanggung jawab terhadap anggota kelompok. Hal ini selaras dengan pendapat Páez-Quinde, dkk., (2022), bahwasanya *Educaplay* dapat membantu pelajar untuk mengembangkan kerja sama tim, kepemimpinan, hingga menstimulus mereka untuk berpikir kreatif dan kritis. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan manfaat kepada mahasiswa, diantaranya mereka dapat lebih aktif berdiskusi dan berkolaborasi, serta semangat dalam menyelesaikan semua aktivitas pembelajaran. Gamifikasi ini juga dapat menumbuhkan kompetisi yang sehat untuk mereka (Fakhrunnisa, dkk., 2023).

Sementara itu, pada aspek keaktifan, sebanyak 20 mahasiswa atau sekitar 50% menyatakan “setuju”, dan 40% menyatakan “sangat setuju”. Dengan demikian, sebanyak 36 mahasiswa atau sekitar 90% meyakini bahwa sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa, seperti mampu lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, hingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sejatinya gamifikasi dalam bentuk ini dapat membantu pelajar untuk menumbuhkan rasa percaya diri, pencapaian keterampilan, pemahaman pengetahuan, refleksi, argumentasi, dan komunikasi (Graça, dkk., 2022).

Secara keseluruhan, data pada gambar 2 menunjukkan bahwa sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* memiliki dampak positif terhadap kualitas belajar mahasiswa, yang mencakup antusias belajar, konsentrasi, kerja sama, dan keaktifan. Mayoritas mahasiswa menyatakan “setuju” atau “sangat setuju” bahwa sistem gamifikasi dapat meningkatkan keempat aspek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sistem gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif, yang kemudian bermuara pada peningkatan kualitas belajar mahasiswa. Lebih lanjut, menurut Nurjannah, dkk. (2021), metode *gamification* merupakan salah satu metode yang efektif sebab dapat mengasah keterampilan mahasiswa dalam mendayagunakan teknologi, sehingga hal ini dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa. *Educaplay* memungkinkan pengembangan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang kondusif ke profil pelajar abad 21. Oleh karena itu, teknologi digital, seperti platform digital, harus diintegrasikan ke dalam praktik pendidikan. Sejatinya gamifikasi dalam bentuk ini dapat membantu pelajar untuk menumbuhkan rasa percaya diri, pencapaian keterampilan, pemahaman pengetahuan, refleksi, argumentasi, komunikasi, hingga berujung pada peningkatan kualitas belajarnya (Graça, dkk., 2022).

SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji sistem gamifikasi berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Pendidikan di PGSD IPI Garut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem gamifikasi ini dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa, yang mencakup antusiasme belajar, konsentrasi belajar, kerja sama tim, dan keaktifan belajar mahasiswa. Mayoritas mahasiswa (90%) menyatakan bahwa sistem gamifikasi meningkatkan antusiasme belajar mereka. Hampir semua mahasiswa (95%) menyatakan bahwa sistem gamifikasi meningkatkan konsentrasi belajar mereka. Sebanyak 85%

mahasiswa menyatakan bahwa sistem gamifikasi meningkatkan kerja sama tim mereka. Sekitar 90% mahasiswa menyatakan bahwa sistem gamifikasi meningkatkan keaktifan belajar mereka. Sementara itu, rekomendasi penelitian ini ialah: Penerapan sistem gamifikasi ini perlu dievaluasi secara berkala untuk memastikan efektivitasnya. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meneliti efektivitas sistem gamifikasi pada mata kuliah lain. Perlu dikembangkan platform gamifikasi yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., Marlina, N., & Wulandari, R. (2018). Efektivitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 6(1), 5-14
- Dalimunthe, M. E., & Ihsan, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 1(2), 250-259
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88
- Faiella, F. & Ricciardi, M. (2015). Gamification and Learning: A Review of Issues and Research. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 11(3), 13-21
- 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
- Felder, M. R & Brent, R. Understanding Student Differences. *Journal of Engineering Education*, 94(1), 57-72
- Garrido-Astray, M., Gómez, G., Márquez, G., Poggio-Lagares, L., & Gómez-Garrido, S. (2019). The Impact of Digital Resources in the Learning and the Development of the Competence Analysis and Synthesis. *Educación Médica*, 74-78.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Graça, V., Quadro-Flores, P. & Ramos, A. (2022). The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. *Athens Journal of Education*, 9(3), 377-392
- Handayani, Titik. (2015). Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi di Indonesia dengan Kebutuhan Tenaga Kerja di Era Global. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 10(1), 53-64
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Method)*. Kuningan: Badan Penerbit Hidayatul Quran
- Hidayat, W., Najafi, A. M., Ramlan, F., Ra'pak, F. T. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *JUPITER: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 17-27
- Hsin-Huang, Wendy & Soman, Dilip. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto: Rotman School Of Management.
- Isma, A., Fadhilatunnisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Faruq, A. F. A. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Media TIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(2), 9-15
- Jusuf, Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1)

- Keumala, C. M., Zainuddin, Z. & Fauzan. (2021). Implementasi Sistem Evaluasi Formatif Berbasis Game Kahoot dan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi (Studi Pada Mata Kuliah Ekonomi Islam). *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 125-135
- Kiryakova, Gabriela & Angelova, Nadezhda & Yordanova, Lina. (2014). *Gamification In Education*. Bulgaria: Faculty of Economics Trakia University
- Lathifah, Lestari, H., Fitriani, Y., Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(3), 22-31
- Lawrance, P. J. Moreira, A., & Santos, C. (2021). Gamification to Improve Learners' Learning in Higher Education. *Internet Latent Corpus Journal*, 11(2), 9-22
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The Interactivity of Video and Collaboration for Learning Achievement, Intrinsic Motivation, Cognitive Load, and Behavior Patterns in a Digital Game-based Learning Environment. *Computers & Education*, 133, 43-55.
- Mulyana, M., Iriani, N., Amang, B., Muchtar, A., & Putera, W. (2023). Pengaruh Keterampilan, Kreativitas, dan Motivasi terhadap Kualitas Pembelajaran Siswa SMP. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(4), 229-237
- Nurjannah, Kaswar, A., & Kasim, E. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: a Gamification Tool for Academic Performance in Virtual Education during the Pandemic Covid-19. *Revista Cátedra*, 5 (1), 31-44.
- Pertiwi, A. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran di Kelas Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja 2022*, 23-28
- Rabab-Ali, A., Shahla, A., Mehrbakhsh, N., Minaei-Bidgoli, B., Khan-Nayer, F., Samad, S., . . . Othman, I. (2021). The Impact of Corona Virus Pandemic (COVID-19) on Education: The Role of Virtual and Remote Laboratories in Education. *Technology in Society*,
- Romdhoni, Fachri, Hilmi & Wibowo, Radityo Prasetianto. (2014). Penerapan Gamification Pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web. *Jurnal TEKNIK POMITS*, 1(1)
- Ružić, I. M. & Dumančić, M. (2015). Gamification in Education. *Informatol*, 48, 198-204
- Serhan, D. & Almeqdadi, F. (2020). Students' Perceptions of Using Mymathlab and Webassign in Mathematics Classroom. *International Journal of Technology in and Science (IJTES)*, 4(1).
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Surachmi, S. & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media In Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher Conference 2021*, 1-6
- Syamsuar & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2)
- Utami, D. R. dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3)
- Yanuarsari, R., Asmadi, I., Muchtar, H. S., & Sulastini, R. (2021). Peran Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam Meningkatkan Kemandirian Desa. *Jurnal Basicedu*, 5(6)
- Yuliawati, Sri. (2012). Kajian Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai Fenomena Pendidikan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*