

## ABSTRAK

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah sistem pendidikan yang *top-down* yang sangat tidak membebaskan para peserta didik. Salah satu inovasi untuk mengatasi masalah tersebut ialah *gamification*. *Gamification* bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan pengguna pada sebuah perangkat. Berdasarkan tujuan penelitian ini, yaitu untuk menggambarkan dan membandingkan penerapan *gamification* yang akan diterapkan pada pembelajaran Mata Kuliah *Entrepreneurship*, Manajemen Keuangan, dan Metode Kuantitatif di Universitas Telkom, diharuskan mengetahui gambaran Mata Kuliah tersebut berdasarkan 8 kriteria yang terdapat pada *Octalysis: Complete Gamification Framework*. Setelah itu dilakukan analisis terhadap *Octalysis* yang telah tergambar lewat hasil wawancara. Analisis tersebut kemudian mengantarkan pada komparasi dari kedua objek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparasi deksriptif. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini ialah lewat wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mata kuliah *Entrepreneurship* memiliki sistem yang lebih kompleks daripada mata kuliah Manajemen Keuangan dan Metode Kuantitatif. Hal ini tercermin dari hasil penelitian bahwa mata kuliah *Entrepreneurship* merupakan mata kuliah integrasi yang di dalamnya mempelajari seluruh konsep fungsional dari bisnis. Sementara itu, mata kuliah Manajemen Keuangan, hanya mempelajari konsep yang terpusat di bidang keuangan dan mata kuliah Metode Kuantitatif yang mempelajari penggunaan data kuantitatif dalam melakukan penelitian.

**Kata Kunci:** Pendidikan, *Gamification*, *Entrepreneurship*, Manajemen Keuangan, Metode Kuantitatif, *Octalysis: Complete Gamification Framework*.

## **ABSTRACT**

There is one problem in Indonesian learning culture that usually known as top-down system learning. Gamification is one way to solve that problem. Gamification has a goal to make users engaged into one system. According to this research objective, which is picturing and comparing gamification implementation in Entrenrepneurship, Finance Management, and Quantitative Method learning courses, it's a must to identify learning courses's characteristic based on Octalysis: Complete Gamification Framework and analyze it. This research classified as comparative-descriptive research. Using nonprobability sampling technique, purposive sampling. Data for this research could be gathered by intreview. The analysis result shows that Entrepreneurship learning course has more complexity in its system than Finance Management and Quantitative Method learning course. This event reflected by the result that shows Entrepreneurship learning course is an integrated course, otherwise Finance Management is a funtional course that revolves around financial concep, and Quantitative Method is a course that allow student to learn how to conduct proper research using quantitative data.

**Keywords:** Learning courses, Gamification, Entrepreneurship, Finance Management, Quantitative Method, Octalysis: Complete Gamification Framework.