

ABSTRAK

IMPLEMENTASI IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PADA LMS GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA (STUDI KASUS : UNIVERSITAS TELKOM PURWOKERTO)

Oleh

Tectonia Nurul Silvani

21103073

Sebanyak 71% mahasiswa menilai bahwa Learning Management System (LMS) Telkom University Purwokerto (TUP) Purwokerto belum optimal dalam memenuhi kebutuhan akademik, terutama dalam menghadirkan tantangan dan elemen kompetisi yang relevan bagi Generasi Z. Gamifikasi diterapkan dalam penelitian ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendorong keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. *Framework* Octalysis dan MDA digunakan dalam merancang elemen gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa TUP. Penelitian ini diawali dengan identifikasi *core drives* yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa melalui pra-kuesioner. Elemen gamifikasi yang dirancang kemudian dievaluasi melalui *expert review* untuk memastikan bahwa desain yang dibuat relevan, aplikatif, dan sesuai dengan konteks pembelajaran di LMS. Setelah itu, sistem diuji menggunakan instrumen GAMEFULQUEST yang mengukur lima dimensi pengalaman *gameful*: *Accomplishment*, *Challenge*, *Competition*, *Immersion*, dan *Playfulness*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh dimensi yang diukur masuk dalam kategori Sangat Baik, dengan rata-rata skor di atas 4,40. Dimensi *Accomplishment* dan *Playfulness* memperoleh skor tertinggi, menandakan bahwa mahasiswa merasa puas dengan pencapaian mahasiswa dan menikmati proses belajar yang lebih dinamis dan menarik. Elemen gamifikasi yang dirancang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Kata kunci: GAMEFULQUEST, *Gamification*, LMS, MDA *Framework*, Octalysis *Framework*