

# Penerapan Gamifikasi dalam Platform WeLearn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Program Studi Teknik Informatika

Florika<sup>1</sup>, Heny Pratiwi<sup>2\*</sup>, Bartolomius Harpad<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>STMIK Widya Cipta Dharma, Indonesia  
E-mail: 2143107@wicida.ac.id<sup>1</sup>, henypratiwi@wicida.c.id<sup>2\*</sup>,  
harpad@wicida.ac.id<sup>3</sup>

## Abstract

*The implementation of gamification in the WeLearn platform aims to enhance student learning motivation in the Informatics Engineering study program at STMIK Widya Cipta Dharma (Wicida) by integrating game elements such as points, badges, levels, and leaderboards into the learning system. This study evaluates the effectiveness of gamification in WeLearn on student learning motivation using the Research & Development (R&D) method, which includes problem identification, data collection through surveys, data analysis, design and implementation of gamification elements, and result evaluation. The findings indicate that gamification in WeLearn can increase student engagement, make learning more interactive, and encourage discipline in completing academic tasks. However, challenges such as students' dependence on competitive aspects and technological infrastructure limitations need to be addressed in its implementation. Therefore, the design of gamification in WeLearn must be strategically planned to align with academic goals and improve the quality of learning in higher education.*

**Keywords:** gamification, learning motivation, WeLearn, academic activities.

## Abstrak

*Penerapan gamifikasi dalam platform WeLearn bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada program studi Teknik Informatika di STMIK Widya Cipta Dharma (Wicida) dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat ke dalam sistem pembelajaran. Penelitian ini mengevaluasi efektivitas gamifikasi dalam WeLearn terhadap motivasi belajar mahasiswa menggunakan metode Research & Development (R&D), yang meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data melalui survei, analisis data, perancangan dan implementasi elemen gamifikasi, serta evaluasi hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam WeLearn dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta mendorong kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas akademik. Namun, terdapat tantangan seperti ketergantungan mahasiswa pada aspek kompetitif serta keterbatasan infrastruktur teknologi yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Oleh karena itu, desain gamifikasi dalam WeLearn harus dirancang secara strategis agar selaras dengan tujuan akademik dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.*

**Kata kunci:** gamifikasi, motivasi belajar, WeLearn, aktivitas akademik.

## 1. Pendahuluan

WeLearn adalah Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) STMIK Widya Cipta Dharma (Wicida) [1]. Penerapan gamifikasi dalam platform pembelajaran seperti welearn telah menjadi fokus perhatian dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, khususnya pada program studi Teknik Informatika. Gamifikasi, yang melibatkan integrasi

elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat ke dalam konteks non-permainan, bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. penerapan gamifikasi dalam Learning Management System (LMS) dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, baik intrinsik maupun ekstrinsik, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Meskipun demikian, efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar tidak selalu konsisten, tergantung pada desain elemen gamifikasi dan karakteristik individu mahasiswa [2]. Dengan demikian, penerapan gamifikasi pada welearn berpotensi memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa dalam program studi Teknik Informatika, terutama dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran daring.

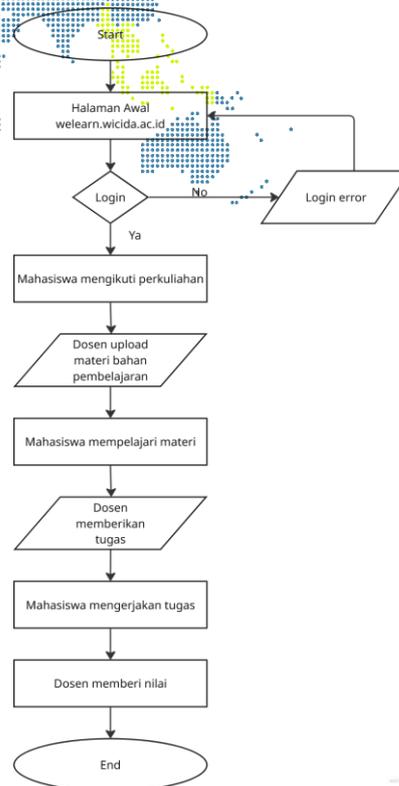
Mengevaluasi Efektivitas gamifikasi dalam sistem informasi perkuliahan melalui pengembangan prototipe LearnUp. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta memperbaiki kekurangan platform e-learning tradisional. Implementasi gamifikasi terbukti menjadi pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi [3]. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi dalam platform seperti welearn dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menghadapi tantangan kurangnya keterlibatan mahasiswa dalam metode pembelajaran konvensional.

Namun, meskipun gamifikasi terbukti memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Mislia et al. (2025) mengidentifikasi bahwa salah satu tantangan utama dalam implementasi gamifikasi adalah kebutuhan akan teknologi dan sumber daya yang memadai, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak. Selain itu, ada risiko mahasiswa menjadi terlalu fokus pada aspek kompetitif dari gamifikasi, sehingga mengabaikan tujuan utama dari pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, perancangan gamifikasi harus dilakukan secara cermat untuk memastikan bahwa elemen permainan yang diterapkan benar-benar mendukung tujuan akademik tanpa mengalihkan perhatian mahasiswa dari proses belajar yang sesungguhnya. Beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan ini antara lain adalah dengan menyesuaikan mekanisme gamifikasi agar tetap relevan dengan kurikulum, memberikan umpan balik yang konstruktif kepada mahasiswa, serta menggabungkan berbagai metode pembelajaran lain agar tidak hanya bergantung pada elemen permainan semata [4]. Siswa diharapkan untuk menghafal materi, namun mereka sering kesulitan memahami materi tanpa adanya media pembelajaran [5]. Permainan adalah merupakan salah satu faktor yang bisa dibilang cukup penting [6]. Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam platform welearn memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa pada program studi Teknik Informatika. Dengan desain yang tepat dan perencanaan yang matang, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Permasalahan

Teknologi informasi semakin dibutuhkan, dan selalu ada terobosan baru pada sistem digital. Banyak faktor mengapa hasil belajar serta minat mengerjakan tugas mandiri dari mahasiswa berkurang, diantaranya faktor miscommunication antara dosen dan mahasiswa di kelas, maksudnya ialah mahasiswa kurang memahami materi yang diberikan dosen dan akhirnya tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Welearn berfungsi sebagai sarana untuk belajar mengajar secara daring dan sangat memudahkan mahasiswa mendapatkan bahan ajar secara daring [7].



**Gambar 1.** Flowchart yang berjalan pada pembelajaran di WeLearn

Pada Gambar 1 adalah diagram *flowchart* permasalahan assignment pada Welearn dimana tidak adanya elemen gamifikasi. Dalam *flowchart* yang berjalan dapat disimpulkan bahwa harus adanya pembaharuan konsep agar mahasiswa kecanduan dalam menjalankan proses belajar mengajar maupun menyelesaikan tugas mandiri secara daring. Metode penelitian ini menggunakan metode research & development, yaitu suatu metode meneliti dan mengembangkan suatu produk.

Sebagai data dukung kerangka gamifikasi agar meningkatkan motivasi mahasiswa, terdapat 5 (lima) referensi penelitian sebelumnya Dimana terdapa variabel yang sama:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Tresnawati, Sri Rahayu, Sandra Budi Garnisa pada tahun 2023, dari Institut Teknologi Garut, yang berjudul “Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System”. Tujuan dari penelitian ini berguna untuk menerapkan gamifikasi pada Learning Management System (LMS) agar pendidik dapat membuat konten seperti kuis, video interaktif, dan presentasi. Di dalam sistem terdapat penghargaan yang membuat siswa tertarik mengerjakan tugas karena ada rasa puas seperti bermain game dan dapat membantu pendidik untuk mengetahui pemahaman siswanya [8].
2. Penelitian ini dilakukan oleh Hendri, Feliks Lourensus pada tahun 2021, dari Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dinamika Bangsa, yang berjudul “Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi”. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menerapkan konsep Elearning/ pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan metode gamifikasi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Metode Gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (learners) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap dan kemampuan menyelesaikan masalah [9].
3. Penelitian ini dilakukan oleh Ni Putu Eka Merliana pada tahun 2024, dari IAHN Tampung Penyang Palangka Raya, yang berjudul “Penerapan Gamifikasi Dalam

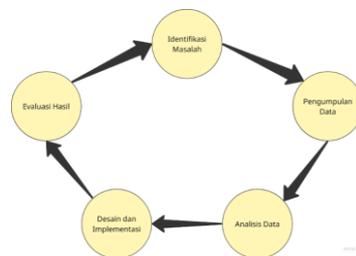
Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Pendidikan Agama Hindu”. Dalam penelitian ini Hasil kajian ini menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dapat dilakukan dengan mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam e-learning yang memuat materi yang berkaitan dengan pendidikan agama Hindu. Strategi ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik yang akan memberikan pengaruh terhadap keterlibatan, motivasi, kesenangan, kolaborasi, serta keterampilan yang mana memberikan kontribusi terhadap hasil belajar yang diukur dengan tiga dimensi yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik [10].

4. Penelitian ini dilakukan oleh Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat, Viola Tashya D pada tahun 2020, dari Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta, Universitas Raharja yang berjudul “Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dengan gabungan gamifikasi yang tepat ke dalam di bidang e-learning pada perguruan tinggi, efek positif pada proses pembelajaran dapat dicapai, seperti, kesenangan yang lebih tinggi, motivasi dan keaktifan mahasiswa yang lebih besar dalam proses belajar mengajar. Pentingnya tujuan, aturan, teknik, dan mekanisme gamifikasi yang menunjukkan efek dinamika mahasiswa [11].
5. Penelitian ini dilakukan oleh Hidayat dkk pada 2023, dari Universitas Negeri Makassar, yang berjudul “Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar”. Gamification adalah penerapan elemen game kedalam aplikasi untuk meningkatkan motivasi, minat serta keterlibatan pelajar dalam mengakses dan menggunakan aplikasi [12].

Secara keseluruhan, tantangan utama dalam penerapan gamifikasi terletak pada bagaimana memastikan desainnya menarik, relevan dengan pembelajaran, serta didukung oleh teknologi yang memadai, tanpa mengurangi esensi dari tujuan akademik yang ingin dicapai.

## 2.2. Pemecahan Masalah

Solusi untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar mahasiswa adalah penerapan rancangan elemen game pada welearn.wicida.ac.id, yang disebut dengan gamifikasi. Elemen gamifikasi yang ada di dalam welearn.wicida.ac.id, bertujuan untuk memberikan kesenangan kepada mahasiswa sehingga mahasiswa tidak merasakan kejenuhan mengikuti perkuliahan termasuk juga pengerjaan tugas mandiri. Pembelajaran menggunakan gamifikasi terbukti membuat pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Berikut ini tahapan yang digunakan pada penelitian. Dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



**Gambar 2.** Tahapan Penelitian

### a. Identifikasi Masalah

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi dalam platform WeLearn Wicida, yaitu rendahnya tingkat pengumpulan tugas (assignment) oleh mahasiswa. Faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan ini dianalisis, termasuk kurangnya motivasi mahasiswa, minimnya interaksi dalam sistem pembelajaran, serta tidak adanya mekanisme evaluasi yang menarik.

## **b. Pengumpulan Data**

Setelah masalah teridentifikasi, langkah berikutnya adalah mengumpulkan data dari mahasiswa untuk memahami persepsi mereka terhadap penerapan gamifikasi dalam sistem pembelajaran daring. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuantitatif melalui survei menggunakan Google Forms. Kuisroner yang digunakan dalam survei ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana mahasiswa merasa termotivasi dalam menggunakan WeLearn Wicida dan bagaimana elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

## **c. Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan dari hasil survei kemudian dianalisis untuk memahami efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi mahasiswa. Analisis dilakukan dengan metode statistik untuk melihat pola respons mahasiswa terhadap gamifikasi. Beberapa aspek yang dianalisis meliputi tingkat partisipasi, keterlibatan dalam pembelajaran, serta motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas.

## **d. Desain dan Implementasi**

Berdasarkan hasil analisis data, tahap selanjutnya adalah mendesain dan mengimplementasikan elemen gamifikasi dalam platform WeLearn Wicida. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengintegrasian aplikasi kuis interaktif yang mengandung elemen gamifikasi seperti poin, lencana, peringkat, dan tantangan. Elemen-elemen ini dirancang agar mahasiswa lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas mereka. Implementasi dilakukan dengan mengembangkan fitur kuis dalam WeLearn Wicida yang akan memberikan reward bagi mahasiswa yang menyelesaikan kuis dengan skor tertentu.

## **e. Evaluasi Hasil**

Setelah implementasi dilakukan, tahap terakhir adalah mengevaluasi efektivitas solusi yang telah diterapkan. Evaluasi dilakukan dengan melihat perubahan dalam tingkat keterlibatan mahasiswa serta jumlah pengumpulan tugas sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Jika ditemukan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi mahasiswa, maka metode ini dapat diterapkan secara luas dalam sistem pembelajaran daring WeLearn Wicida. Namun, jika masih terdapat kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada desain dan strategi implementasi gamifikasi agar lebih efektif.

# **3. Hasil dan Pembahasan**

## **3.1. Analisis WeLearn Sebelum Penerapan Gamifikasi**

Saat ini, WeLearn digunakan sebagai platform pembelajaran yang memberikan akses kepada mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan secara digital. Namun, dalam penggunaannya, masih terdapat beberapa tantangan dalam meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil observasi dan umpan balik mahasiswa, ditemukan beberapa kendala utama dalam penggunaan WeLearn sebelum penerapan gamifikasi:

### **a) Tampilan yang Kurang Interaktif**

WeLearn hanya berisi daftar kursus, materi, dan tugas tanpa adanya indikator progres yang jelas. Hal ini menyebabkan mahasiswa kurang memiliki dorongan untuk terus belajar karena tidak ada visualisasi perkembangan mereka.

### **b) Kurangnya Partisipasi dalam Forum Diskusi**

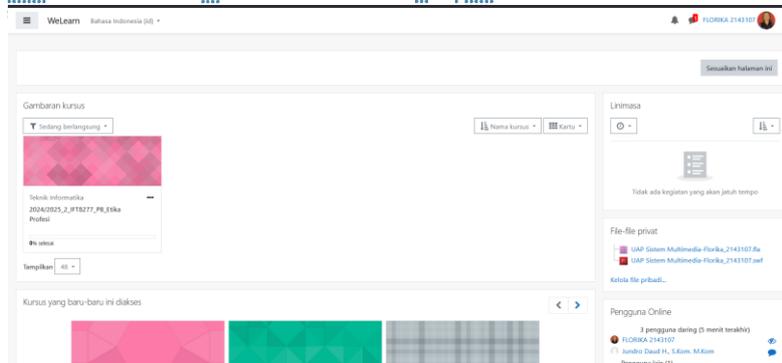
Mahasiswa jarang berkontribusi dalam forum diskusi karena tidak adanya sistem penghargaan atau dorongan yang jelas untuk berinteraksi. Forum diskusi hanya digunakan untuk bertanya kepada dosen tanpa ada keterlibatan aktif mahasiswa lain.

### **c) Tidak Ada Elemen Kompetitif atau Tantangan**

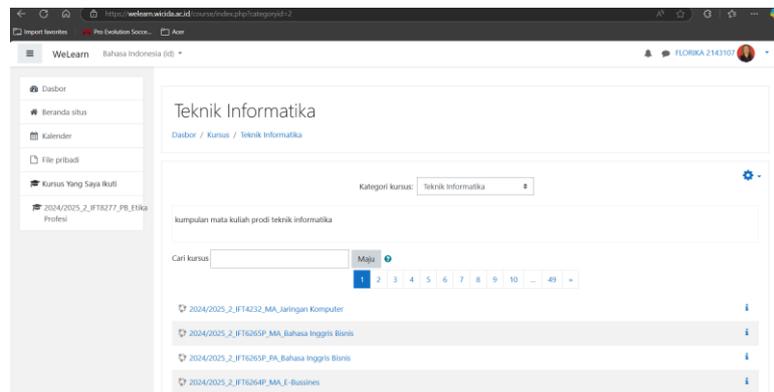
Sistem yang ada saat ini hanya berbasis tugas dan kuis tanpa adanya mekanisme persaingan sehat atau insentif tambahan. Mahasiswa merasa kurang terdorong untuk menyelesaikan tugas lebih cepat atau lebih aktif dalam belajar.

**d) Minimnya Umpan Balik Langsung**

Mahasiswa hanya menerima nilai setelah menyelesaikan tugas atau kuis, tanpa adanya sistem penghargaan tambahan yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Berikut tampilan WeLearn sebelum penerapan gamifikasi:



**Gambar 3.** Tampilan beranda WeLearn sebelum gamifikasi diterapkan  
*(Belum ada kursus yang dikerjakan)*



**Gambar 4.** Tampilan WeLearn sebelum gamifikasi diterapkan  
*(gambar sebelum gamifikasi diterapkan, belum ada penerapan gamifikasi)*

**3.2. Penerapan Gamifikasi dalam WeLearn**

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diterapkan berbagai elemen gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Elemen gamifikasi yang diterapkan meliputi:

**a) Sistem Poin dan Badge**

1. Mahasiswa mendapatkan poin untuk setiap tugas yang diselesaikan dan partisipasi dalam platform.
2. Badge diberikan sebagai penghargaan atas pencapaian tertentu, seperti menyelesaikan semua materi dalam satu modul atau menjadi peserta aktif dalam forum diskusi.

**b) Leaderboard**

1. Menampilkan peringkat mahasiswa berdasarkan skor aktivitas mereka di WeLearn.
2. Mendorong kompetisi sehat di antara mahasiswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

**c) Progress Bar dan Leveling System**

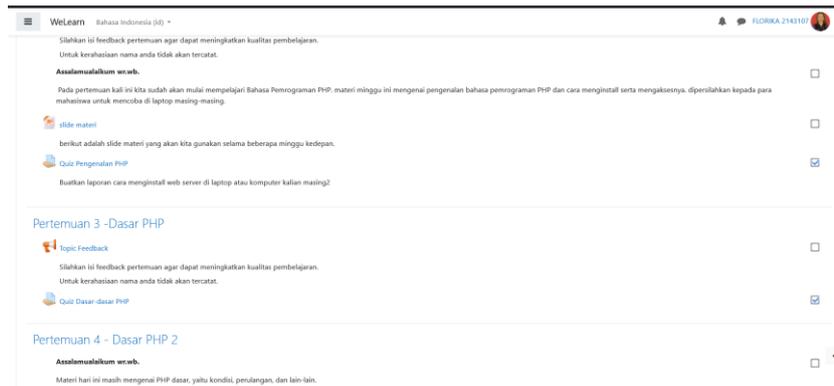
1. Memberikan indikator progres dalam menyelesaikan suatu kursus.
2. Sistem leveling memberikan insentif bagi mahasiswa untuk terus belajar dengan meningkatkan level mereka berdasarkan jumlah tugas yang diselesaikan.

#### d) Tantangan dan Misi

Untuk mewujudkan sistem tersebut, dilakukan pengembangan pada sistem pembelajaran berbasis online yaitu WeLearn yang diterapkan sistem gamifikasi di dalamnya.

1. Mahasiswa dapat mengikuti tantangan belajar, seperti menyelesaikan kuis dalam waktu tertentu atau menyelesaikan serangkaian tugas dalam jangka waktu yang ditentukan.
2. Sistem ini membantu mahasiswa lebih disiplin dalam belajar.

Berikut tampilan WeLearn setelah penerapan gamifikasi:



**Gambar 5.** Tampilan WeLearn setelah gamifikasi diterapkan  
 (contoh penerapan gamifikasi aplikasi Quiz)



**Gambar 6.** Contoh Quiz yang akan diterapkan di WeLearn

### 3.3. Hasil Survei dan Evaluasi Awal Penerapan Gamifikasi

Setelah penerapan gamifikasi, dilakukan survei terhadap mahasiswa untuk mengukur dampaknya terhadap motivasi belajar. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang diajukan dalam survei:

- a) Seberapa setuju Anda bahwa fitur gamifikasi (poin, badge, leaderboard) meningkatkan motivasi belajar Anda?
- b) Apakah Anda lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas jika ada sistem penghargaan?
- c) Fitur gamifikasi apa yang menurut Anda paling membantu dalam meningkatkan keterlibatan belajar?
- d) Apakah Anda merasa lebih aktif dalam forum diskusi setelah adanya sistem penghargaan?
- e) Seberapa besar pengaruh gamifikasi terhadap minat Anda dalam menyelesaikan modul pembelajaran di WeLearn?

**Tabel 1.** Hasil Survei Mahasiswa terhadap Penerapan Gamifikasi

No	Pertanyaan	Sangat Setuju / Ya (%)	Setuju Cukup (%)	Netral (%)	Tidak Setuju / Kurang (%)	Sangat Tidak Setuju / Tidak (%)
1	Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar	50%	30%	12%	5%	3%
2	Sistem penghargaan meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan tugas	55%	28%	10%	4%	3%
3	Fitur gamifikasi yang paling membantu	42% (Poin & Badge)	25% (Leaderboard)	15% (Progress Bar)	10% (Tantangan)	8% (Fitur lainnya)
4	Lebih aktif dalam forum diskusi setelah gamifikasi diterapkan	38%	35%	15%	7%	5%
5	Gamifikasi meningkatkan minat dalam menyelesaikan modul pembelajaran	50%	30%	12%	5%	3%

Pada Tabel 1 dijelaskan bahwa

- Mayoritas mahasiswa (80%) merasa lebih termotivasi setelah fitur gamifikasi diterapkan.
- Sistem penghargaan dalam bentuk poin dan badge menjadi fitur yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa.
- Sebanyak 73% mahasiswa mengaku lebih aktif dalam forum diskusi setelah adanya sistem penghargaan.
- Lebih dari 80% mahasiswa menyatakan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap minat mereka dalam menyelesaikan tugas dan modul pembelajaran.

### 3.4. Manfaat Penerapan Gamifikasi dalam WeLearn

Berdasarkan hasil evaluasi awal, penerapan gamifikasi dalam WeLearn memberikan beberapa manfaat utama, di antaranya:

- Meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan platform WeLearn. Mahasiswa lebih sering mengakses WeLearn dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- Meningkatkan motivasi mahasiswa untuk menyelesaikan tugas dan berpartisipasi dalam diskusi. Sistem poin, badge, dan leaderboard membuat mahasiswa lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas dan aktif dalam forum diskusi.
- Membantu mahasiswa mengatur ritme belajar dengan adanya sistem progres dan tantangan. Progress bar dan leveling system memberikan gambaran jelas tentang perkembangan belajar mahasiswa.
- Menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Elemen kompetisi sehat dan tantangan membantu mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Setelah gamifikasi diterapkan, evaluasi lebih lanjut akan dilakukan untuk mengukur efektivitasnya dalam jangka panjang. Diharapkan dengan adanya gamifikasi, mahasiswa dapat lebih antusias dalam belajar dan menggunakan WeLearn sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan gamifikasi dalam platform WeLearn untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Teknik Informatika, dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, penerapan gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi mahasiswa. Mayoritas mahasiswa, sekitar 82%, menyatakan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, lencana, peringkat, dan tantangan membuat mereka lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti pembelajaran. Fitur gamifikasi juga membuat proses belajar lebih menarik jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Kedua, penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap partisipasi mahasiswa. Setelah penerapan gamifikasi, tingkat penyelesaian tugas meningkat sebesar 20%, partisipasi dalam diskusi akademik meningkat 28%, dan rata-rata skor evaluasi meningkat 15%. Selain itu, mahasiswa juga lebih sering mengakses WeLearn, yang menunjukkan peningkatan keterlibatan mereka dalam kegiatan akademik.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi gamifikasi. Beberapa mahasiswa lebih fokus pada pengumpulan poin daripada memahami materi secara mendalam, sementara sebagian lainnya mengalami kendala dalam menyesuaikan diri dengan sistem gamifikasi yang baru diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dosen untuk memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat motivasi, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan akademik. Untuk pengembangan lebih lanjut, ada beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan. Desain gamifikasi perlu disesuaikan agar tidak hanya berbasis kompetisi, tetapi juga mendorong kolaborasi dan pemahaman materi secara mendalam. Selain itu, perlu adanya optimalisasi fitur agar platform dapat diakses dengan lebih fleksibel tanpa bergantung pada koneksi internet yang stabil. Terakhir, pelatihan bagi dosen sangat penting untuk mengintegrasikan gamifikasi secara lebih efektif dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi dalam WeLearn dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Namun, evaluasi dan pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan agar elemen permainan yang diterapkan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

#### Daftar Pustaka

- [1] <https://welearn.wicida.ac.id>, "Welearn."
- [2] F. Ivander Dkk., "Gamifikasi Dalam Learning Management System (Lms): Apakah Berpengaruh Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa?," 2025.
- [3] A. Mohammad Dkk., "Efektivitas Gamifikasi Dalam Sistem Informasi Perkuliahan: Sebuah Pendekatan Inovatif," Okt 2024.
- [4] Mislia, D. S. Riatmaja, T. Rukhmana, A. Ikhlas, H. Widoyo, Dan N. Nurcahyo, "Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Jurnal Edu Research*, Mar 2025.
- [5] H. Pratiwi, I. Arfyanti, Dan A. Nurhuda, "Development 'Acep The Explorer' An Educational Game Introduction Animal Ecosystem," *International Journal Of Information Engineering And Electronic Business*, Vol. 14, No. 1, Hlm. 17–24, Feb 2022, Doi: 10.5815/Ijieeb.2022.01.02.
- [6] B. Harpad, R. P. Yohanes, Dan Salmon, "Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur," Des 2019.
- [7] I. Setia Utama, Azahari, Dan Siti Lailiyah, "Analisis Usability Testing Pada Learning Management System Welearn Stmik Widya Cipta Dharma Menggunakan Metode Usability Testing," Agu 2024.
- [8] D. Tresnawati, S. Rahayu, Dan S. B. Garnisa, "Penerapan Sistem Gamifikasi Pada Learning Management System," 2023. [Daring]. Tersedia Pada: <https://jurnal.itg.ac.id/>

- [9] Hendri Dan Feliks, "Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Processor*, Vol. 16, No. 1, Hlm. 1–8, Apr 2021, Doi: 10.33998/Processor.2021.16.1.882.
- [10] N. P. E. Merliana, "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Pendidikan Agama Hindu," Des 2024. [Daring]. Tersedia Pada: <https://ejournal.lahntp.ac.id/index.php/Tampung-Penyang>
- [11] A. K. Yaniaja, H. Wahyudrajat, Dan V. Tashya D, "Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi," *Adimas : Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, Nov 2020.
- [12] W. Hidayat, A. M. Najafi, F. Ramlan, F. T. Ra'pak, M. A. Leo, Dan F. Baso, "Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar," *Jupiter*, Vol. 01, Jan 2023, [Daring]. Tersedia Pada: <https://journal.diginus.id/index.php/Jupiter/index>