

Rancangan dan Analisis Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan Mahasiswa dalam Diskusi Online = The Design and Analysis of the Impact of Gamification on Student Engagement in Online Discussion

Rico Putra Pradana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920534233&lokasi=lokal>

Abstrak

Saat ini dunia sedang dilanda wabah penyakit Coronavirus Disease (Covid-19). Hal itu mengakibatkan sebagian besar aktivitas dilakukan secara jarak jauh, salah satunya aktivitas pembelajaran. Keberadaan e-learning khususnya Learning Management System (LMS) diharapkan dapat menjadi solusi untuk kebutuhan akan pembelajaran jarak jauh. Salah satu fitur utama LMS adalah forum diskusi online. Hasil observasi terhadap aktivitas diskusi pada beberapa kelas di SCeLE Fasilkom Universitas Indonesia (UI), salah satu LMS yang dimiliki oleh UI, menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam forum diskusi online masih cukup rendah. Masalah terkait rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam diskusi online ternyata juga masih menjadi tantangan bagi para pengajar. Perancangan dan analisis pengaruh gamifikasi yang direpresentasikan oleh elemen game berupa badge dan reaction system (like) terhadap keterlibatan mahasiswa dalam diskusi online pada dilakukan pada penelitian ini. Sebanyak 60 mahasiswa UI tergabung dalam penelitian ini. Aktivitas diskusi online dilakukan oleh seluruh partisipan pada aplikasi Dummy Scele (nongamifikasi) selama tiga hari dan gDummy Scele (gamifikasi) selama tiga hari berikutnya disertai dengan pengisian kuesioner pada saat berakhirnya masing-masing sesi diskusi tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi hanya berpengaruh secara signifikan terhadap jumlah reply dan skor perceived relatedness dalam diskusi online.

.....The world is suffering from Coronavirus Disease (Covid-19). That resulted in the majority of activities carried out remotely, one of them is learning activities. The existence of e-learning, especially Learning Management System (LMS) is expected to be a solution for the need of distance learning. One of the key features of LMS is an online discussion forum. The results of the observations of discussion activities in several classes at SCeLE Fasilkom Universitas Indonesia (UI), one of the LMS owned by UI, shows that the students engagement in online discussion forums is still quite low. Problems related to the low of student engagement in online discussions turned out to be still a challenge for educators. The design and analysis of the impact of gamification represented by game elements in the form of badges and reaction system on student engagement in online discussion was carried out in this study. Participants consisting of 60 UI students joined in this study. Online discussion activities were carried out by all participants in Dummy Scele (not gamified) for three days and gDummy Scele (gamified) for the next three days accompanied by questionnaires to be filled at the end of each discussion session. The results of this study indicate that the implementation of gamification only significantly influences the number of replies and perceived relatedness scores in online discussions.