

Analisis Penerapan Media Gamifikasi Psikiatri dalam Model Hybrid Learning

¹Dito Anurogo, ²Andika Isma, ³Nur Yahya Akhmad, ⁴Ainun Fadillah Agus,
⁵Andi Ahmad Jalal Syamsir

¹International PhD Program for Cell Therapy and Regenerative Medicine, College of Medicine, Taipei Medical University, ^{2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

Corresponding Email: andika.isma@unm.ac.id

Received : 17 November 2023

Accepted: 15 Januari 2024

Published: 26 Januari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki respons mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran psikiatri di lingkungan perguruan tinggi. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan rancangan penelitian cross-sectional, data dikumpulkan melalui kuisioner dari 60 mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Negeri Makassar. Dimensi evaluasi mencakup kegunaan, kemudahan penggunaan, sikap, dukungan sosial, dan keterlibatan dalam pendidikan melalui gamifikasi. Hasil analisis data deskriptif mengungkapkan tingkat setuju yang tinggi terhadap penggunaan gamifikasi, dengan rata-rata yang relatif tinggi untuk setiap dimensi. Dalam aspek kegunaan, mahasiswa menyatakan bahwa gamifikasi secara positif memengaruhi kinerja belajar dan motivasi mereka. Selain itu, aspek kemudahan penggunaan menunjukkan persepsi positif terkait fleksibilitas dan kejelasan sistem gamifikasi. Aspek sikap mencerminkan dukungan terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Aspek dukungan sosial dan keterlibatan dalam pendidikan juga menunjukkan respons positif, menyoroti peran gamifikasi dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi mahasiswa di dalam kelas.

Kata Kunci: Psikiatri, Gamifikasi, Pembelajaran, Respons Mahasiswa, Motivasi

ABSTRACT

This research investigates students' responses to the implementation of gamification in psychiatric education within a university setting. Employing a quantitative method and a cross-sectional research design, data were collected through a questionnaire from 60 students majoring in Computer Science and Information Technology at Makassar State University. Evaluation dimensions encompassed usefulness, ease of use, attitude, social support, and engagement in education through gamification. Descriptive data analysis revealed a high level of agreement regarding the use of gamification, with relatively high averages for each dimension. In terms of usefulness, students stated that gamification positively influenced their learning performance and motivation. Additionally, the ease of use aspect showed a positive perception regarding the flexibility and clarity of the gamification system. The attitude aspect reflected support for the use of gamification in education. Social support and engagement in education aspects also indicated positive responses, highlighting the role of gamification in enhancing student interaction and participation in the classroom.

.Keywords: Psychiatry, Gamification, Learning, Student Response, Motivation

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan mekanisme desain game ke dalam konteks non-game, seperti pembelajaran. Masalah utama dalam pembelajaran adalah rendahnya keterlibatan peserta didik, di mana materi pelajaran seringkali dirasakan sebagai membosankan atau sulit dipahami, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan hasil belajar yang buruk [1]. Disamping itu, kurangnya motivasi di antara peserta didik dapat menghasilkan kinerja yang buruk dan tingkat keberhasilan yang rendah [2]. Dalam konteks ini, gamifikasi menjadi penting karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dengan mengintegrasikan elemen-elemen seperti poin, penghargaan, dan papan peringkat ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi untuk mengatasi masalah-masalah yang memengaruhi hasil pembelajaran yang efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Beberapa Penelitian telah membuktikan efektivitas gamifikasi seperti penelitian yang dilakukan oleh beberapa pelajar dari berbagai universitas. Beberapa di antaranya adalah efektivitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA [3], Efektivitas gamifikasi dalam mengajar bahasa Inggris secara daring di era pandemic [4], Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika [5].

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa masalah motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran online telah menjadi perhatian. Penggunaan gamifikasi, seperti metode gamifikasi sliding puzzle, muncul sebagai solusi yang efektif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dan tingkat keterlibatan siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu, mendukung gamifikasi sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran [3]. Namun, pandangan siswa tentang metode gamifikasi beragam. Sebagian merasa tidak terlalu menyenangkan, sementara yang lain merasa lebih efisien. Oleh karena itu, aspek-aspek ini perlu dipertimbangkan dalam desain pembelajaran [4]. Penelitian lain menyoroti efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi seperti Kahoot! dan Quizizz. Hasilnya menunjukkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi, menunjukkan keefektifan metode ini [5].

Penelitian atau evaluasi respons mahasiswa terhadap gamifikasi adalah langkah penting untuk memahami efektivitas pendekatan ini dalam pembelajaran. Ini membantu dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan mengidentifikasi area yang perlu perbaikan dalam desain gamifikasi. Dengan memahami respons mahasiswa, kita dapat memperkuat bukti tentang pengaruh positif gamifikasi pada hasil belajar dan memastikan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan efektif. Ini juga membantu dalam mengidentifikasi masalah atau hambatan yang mungkin dihadapi oleh mahasiswa dalam penggunaan gamifikasi.

Artikel ini akan mengungkapkan temuan utama mengenai respons mahasiswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran. Temuan ini memberikan wawasan tentang sejauh mana mahasiswa terlibat, termotivasi, dan menikmati pendekatan ini, serta potensi kontribusinya dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Penelitian ini berpotensi memperkaya pemahaman kita tentang penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan motivasi mahasiswa.

Walaupun penelitian sebelumnya telah memberikan pemahaman yang baik tentang respons mahasiswa terhadap gamifikasi, masih ada beberapa pertanyaan yang belum terjawab. Contohnya, bagaimana kita dapat meningkatkan respons positif mahasiswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran? Bagaimana penerapan gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan dapat memberikan manfaat yang lebih besar? Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi fokus penelitian ini dan berpotensi memberikan wawasan baru dalam pengembangan strategi gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Penelitian ini akan terus mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut dan memperkaya pemahaman kita tentang pemanfaatan gamifikasi dalam pendidikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penerapan sistem gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui kuisioner dan analisis data menggunakan metode statistik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mahasiswa merespons penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dan bagaimana hal tersebut dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan yang lebih luas.

Penelitian ini akan mengidentifikasi sejauh mana mahasiswa merasa terlibat, termotivasi, dan menikmati pendekatan ini, serta dampaknya pada hasil belajar. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan wawasan berharga tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pembelajaran dan kontribusi gamifikasi

dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini juga dapat merinci area-area yang memerlukan perbaikan dalam desain dan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan rancangan cross-sectional [8]. Desain ini memungkinkan pengumpulan data pada satu titik waktu, memberikan gambaran populasi [7]. Responden atau sampel penelitian untuk penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kuesioner sebagai metode penelitian [10]. Penelitian ini mengumpulkan data dari beberapa mahasiswa di jurusan Teknik Informatika dan Komputer yang berjumlah 50 responden. Metode kuesioner biasa digunakan dalam studi penelitian untuk mengumpulkan data dari responden dalam jumlah yang besar [10].

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini tidak disebutkan secara eksplisit dalam referensi yang diberikan. Namun, penggunaan kuesioner menunjukkan bahwa metode pengambilan sampel nonprobabilitas mungkin telah digunakan [10]. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket [8]. Kuesioner merupakan alat yang umum digunakan dalam penelitian survei untuk mengumpulkan data dari responden [8]. Rincian spesifik dari kuesioner dan strukturnya berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner

No	Aspek / Sub Faktor	Pernyataan	Nomor Pernyataan	Referensi
1	Persepsi Tentang Kegunaan	Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan kinerja belajar saya.	1	[9] L. Mosalanejad, S. Abdollahifard, dan T. Abdian, "Psychiatry gamification from blended learning models and efficacy of this program on students," J Educ Health Promot, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.4103/jehp.jehp_352_19.
		Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan hasil belajar saya.	2	
		Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan keinginan saya untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran saya.	3	
2	Persepsi Tentang Kemudahan Penggunaan.	Saya merasa sistem gamifikasi online ini fleksibel untuk digunakan.	4	
		Fungsi dan antarmuka sistem gamifikasi online ini jelas dan mudah dimengerti.	5	
		Berinteraksi dengan sistem gamifikasi online ini tidak memerlukan banyak usaha psikiatris saya.	6	

3	Sikap	Saya berpikir bahwa menggunakan sistem gamifikasi online adalah ide yang bagus.	7	
		Saya suka belajar dengan sistem gamifikasi online.	8	
		Saya menantikan aspek pembelajaran saya yang memerlukan penggunaan sistem gamifikasi online.	9	
4	Dukungan Sosial untuk Pertukaran Pengetahuan.	Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk membuat catatan yang baik di kelas.	10	
		Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk mendengarkan dengan cermat di kelas.	11	
		Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk memastikan bahwa saya belajar secara teratur.	12	
5	Keterlibatan dalam Pendidikan.	Sistem gamifikasi berkontribusi pada kesenangan saya di dalam kelas.	13	
		Sistem gamifikasi mendorong saya untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok kecil.	14	
		Sistem gamifikasi mendorong saya untuk membantu teman sekelas.	15	
		Sistem gamifikasi mendorong saya untuk bertanya ketika saya tidak mengerti dosen.	16	

Teknik analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penyajian ukuran- ukuran seperti mean, median, modus, sum, max, dan min [6]. Analisis deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk meringkas dan menggambarkan karakteristik utama dari sebuah set data [6]. Langkah-langkah ini memberikan informasi tentang kecenderungan sentral dan variabilitas data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

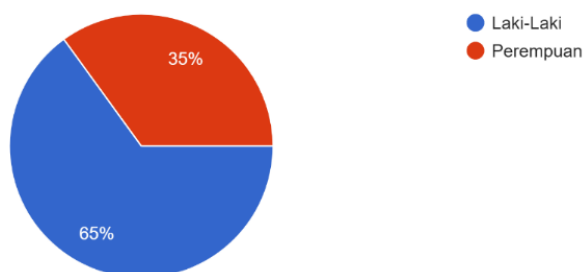
Studi ini memanfaatkan informasi dari 60 partisipan dengan distribusi jenis kelamin yang seimbang. Dari total responden, 65% adalah pria dan 35% sisanya adalah wanita. Hasil data menunjukkan bahwa rata-rata usia mayoritas partisipan adalah 19 tahun.

Tabel 2. Demografi Responden

Gender	N	Percentage (%)	Mean age (Years)
Male	21	35%	19,2
Female	39	65%	19,14
Total	60		

Diagram Demografi Responden

Jenis Kelamin
60 jawaban



Penelitian ini memanfaatkan data kuesioner untuk mengevaluasi dampak atau efisiensi sistem gamifikasi pada mahasiswa dalam konteks pendidikan. Terdapat lima dimensi utama yang diukur dalam kuesioner ini, yaitu Kegunaan, Kemudahan Penggunaan, Sikap, Dukungan Sosial untuk Pertukaran Pengetahuan dan Keterlibatan dalam Pendidikan dalam penggunaan sistem gamifikasi. Setiap dimensi memiliki dua pernyataan berbeda, dan partisipan diminta untuk menilai tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap pernyataan tersebut. Dalam grafik dan tabel data deskriptif berikut, disajikan statistik ringkasan untuk setiap dimensi beserta pernyataannya, termasuk Rata-rata (Mean), Median, Modus, Nilai Minimum, dan Nilai Maksimum.

Tabel 3. Data Deskriptif Aspek Kegunaan

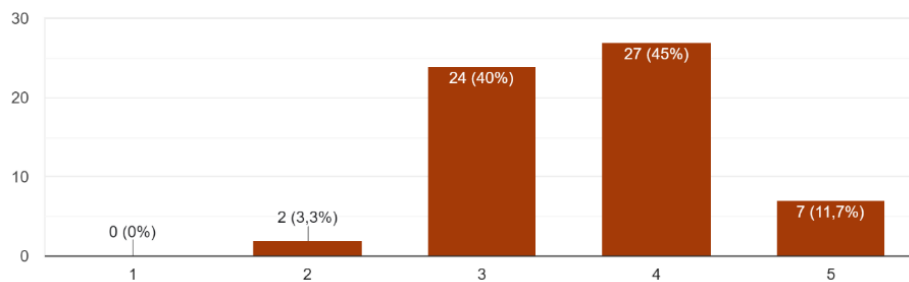
No	Pernyataan						
		Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan kinerja belajar saya	3.65	4	4	2	5	219
2	Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan keinginan saya untuk mencapai hasil yang	3.66	4	4	2	5	220

	diinginkan dalam pembelajaran saya						
--	------------------------------------	--	--	--	--	--	--

Grafik Aspek Kegunaan

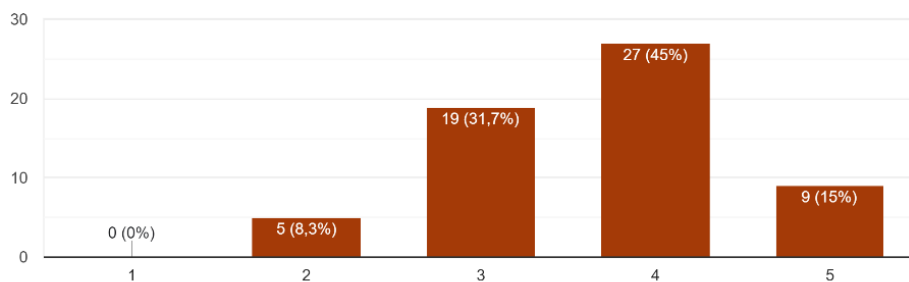
Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan kinerja belajar saya.

60 jawaban



Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan keinginan saya untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran saya.

60 jawaban



Aspek Kegunaan

Dalam analisis kegunaan sistem gamifikasi online pada mahasiswa, hasil kuesioner menunjukkan persepsi positif secara umum. Pernyataan pertama, yang menyatakan bahwa penggunaan sistem gamifikasi online meningkatkan kinerja belajar, mencapai nilai mean sebesar 3.65 dengan median dan modus keduanya berada pada 4. Nilai ini mencerminkan konsensus dalam tanggapan responden terhadap peningkatan kinerja akademis. Dalam konteks ini, nilai minimum 2 dan maksimum 5 menandakan variasi dalam persepsi, namun masih menggambarkan pandangan positif mayoritas responden terhadap kontribusi sistem gamifikasi terhadap pencapaian akademis.

Pernyataan kedua, yang menyoroti bahwa penggunaan sistem gamifikasi online dapat meningkatkan keinginan mahasiswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan, mendapatkan nilai mean sebesar 3.66 dengan median dan modus yang sama-sama mencapai 4. Hal ini menunjukkan bahwa responden secara konsisten melihat gamifikasi sebagai pendorong motivasi dalam konteks pembelajaran. Meskipun terdapat variasi dalam nilai persepsi, rentang skor dari minimum 2 hingga maksimum 5 mencerminkan keberagaman pandangan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi gamifikasi online dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kinerja belajar dan motivasi mahasiswa. Hasil ini konsisten dengan literatur yang menyoroti potensi positif gamifikasi dalam konteks Pendidikan [10]. Analisis lebih lanjut mungkin diperlukan untuk memahami faktor-faktor spesifik yang memengaruhi persepsi mahasiswa terhadap kegunaan sistem gamifikasi online, dan implikasi lebih lanjut dapat dijelaskan melalui pendekatan statistik inferensial.

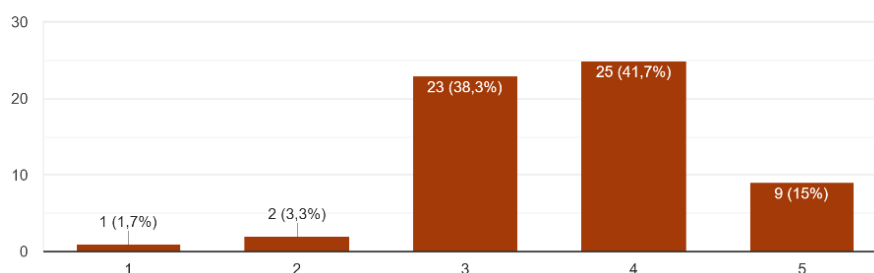
Tabel 4. Data Deskriptif Aspek Kemudahan

No	Pernyataan						
		Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Saya merasa sistem gamifikasi online ini fleksibel untuk digunakan	3.65	4	4	2	5	219
2	Fungsi dan antarmuka sistem gamifikasi online ini jelas dan mudah dimengerti	3.66	4	4	2	5	220

Grafik Aspek Kemudahan

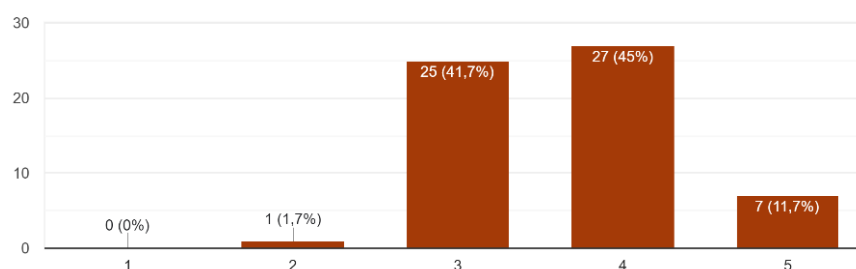
Saya merasa sistem gamifikasi online ini fleksibel untuk digunakan.

60 jawaban



Fungsi dan antarmuka sistem gamifikasi online ini jelas dan mudah dimengerti.

60 jawaban



Aspek Kemudahan

Kemudahan Penggunaan sistem gamifikasi online berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa responden mengungkapkan persepsi positif terhadap karakteristik kemudahan penggunaan sistem ini. Pernyataan pertama, yang mengevaluasi fleksibilitas sistem, mencapai nilai mean sebesar 3.65 dengan median dan modus yang sama-sama mencapai 4. Temuan ini menunjukkan bahwa responden secara umum cenderung setuju bahwa sistem gamifikasi online ini memberikan tingkat fleksibilitas yang memadai, meskipun terdapat variasi dalam skor persepsi.

Pernyataan kedua, yang membahas fungsi dan antarmuka sistem, menunjukkan hasil serupa dengan mean sebesar 3.66, serta nilai median dan modus yang mencapai 4. Hasil ini mengindikasikan bahwa responden memiliki persepsi positif bahwa fungsi dan antarmuka sistem gamifikasi online ini jelas dan mudah dimengerti. Korelasi positif antara nilai-nilai pada kedua pertanyaan menegaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berkaitan erat dengan tingkat fleksibilitas dan kejelasan sistem.

Temuan ini mendukung pentingnya aspek kemudahan penggunaan dalam penerapan gamifikasi online. Kepahaman yang baik terhadap fleksibilitas dan kejelasan sistem dapat membantu meningkatkan adopsi dan penerimaan oleh pengguna, sejalan dengan literatur yang menekankan peran kritis faktor-faktor ini dalam keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran[11]. Analisis lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor spesifik yang menyumbang pada persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan sistem gamifikasi online.

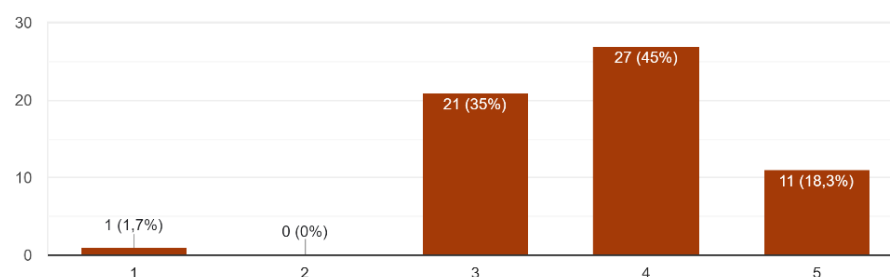
Tabel 5. Data Deskriptif Aspek Sikap

No	Pernyataan						
		Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk membuat catatan yang baik di kelas	3.65	4	4	2	5	219
2	Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk mendengarkan dengan cermat di kelas	3.66	4	4	2	5	220

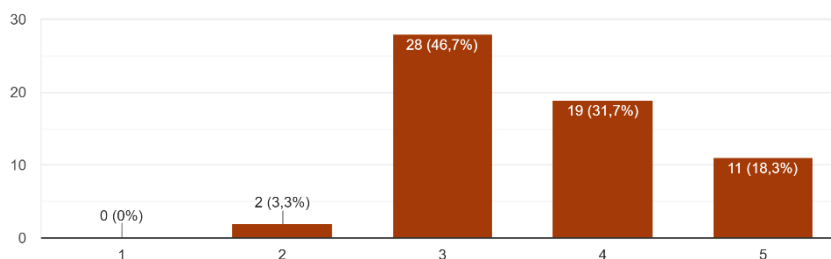
Grafik Aspek Sikap

Saya berpikir bahwa menggunakan sistem gamifikasi online adalah ide yang bagus.

60 jawaban



Saya suka belajar dengan sistem gamifikasi online.
60 jawaban



Aspek Sikap

Aspek sikap terhadap penggunaan sistem gamifikasi online menunjukkan persepsi positif dari responden. Pernyataan pertama, yang menyatakan bahwa sistem gamifikasi online mendorong mereka untuk membuat catatan yang baik di kelas, mencapai nilai mean sebesar 3.65 dengan median dan modus yang sama-sama berada pada 4. Temuan ini menandakan bahwa sebagian besar responden cenderung setuju bahwa sistem ini memberikan insentif positif terhadap praktik membuat catatan yang baik di kelas. Meskipun terdapat variasi dalam skor persepsi, dengan nilai minimum 2 dan maksimum 5, konsistensi dalam nilai median dan modus menunjukkan pandangan positif mayoritas responden.

Pernyataan kedua, yang mengevaluasi dampak sistem gamifikasi online terhadap perilaku mendengarkan dengan cermat di kelas, mendapatkan nilai mean sebesar 3.66, serta nilai median dan modus yang sama-sama berada di 4. Hasil ini mencerminkan persepsi positif bahwa sistem gamifikasi online dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih memperhatikan materi pembelajaran. Variasi dalam skor persepsi menandakan keragaman pandangan di antara responden, tetapi nilai-nilai yang mendekati 4 menunjukkan konsensus umum.

Temuan ini memberikan wawasan yang berharga tentang dampak sikap terhadap sistem gamifikasi online pada perilaku mahasiswa di kelas. Penekanan pada praktik membuat catatan yang baik dan mendengarkan dengan cermat dapat dianggap sebagai efek positif dari penerapan strategi gamifikasi. Implikasinya dapat melibatkan perancangan lebih lanjut dari elemen gamifikasi yang mendukung sikap positif ini untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran. Analisis lebih lanjut dapat dilakukan untuk menjelajahi faktor-faktor yang mungkin memengaruhi variasi dalam sikap mahasiswa terhadap sistem gamifikasi online.

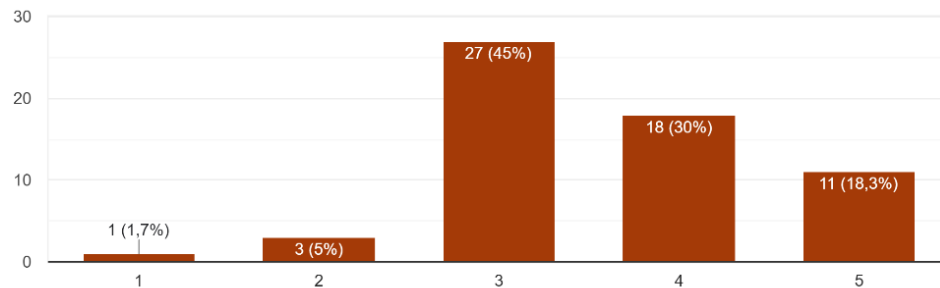
Tabel 6. Deskriptif Aspek Dukungan Sosial

No	Pernyataan						
		Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan kinerja belajar saya	3.58	3	3	1	5	215
2	Menggunakan sistem gamifikasi online meningkatkan keinginan saya untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran saya	3.68	4	4	1	5	221

Grafik Aspek Dukungan Sosial

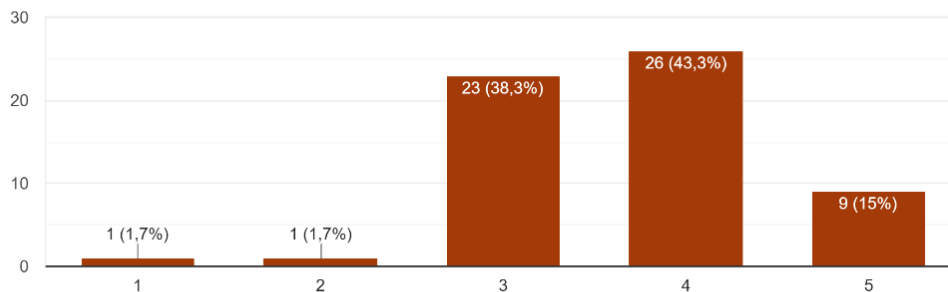
Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk membuat catatan yang baik di kelas.

60 jawaban



Sistem gamifikasi online mendorong saya untuk mendengarkan dengan cermat di kelas.

60 jawaban



Aspek Dukungan Sosial

Aspek dukungan sosial terkait dengan penggunaan sistem gamifikasi online pada mahasiswa menunjukkan hasil yang menarik dari kuesioner. Pernyataan pertama, yang mengevaluasi apakah penggunaan sistem gamifikasi online meningkatkan kinerja belajar, mencapai nilai mean sebesar 3.58 dengan median dan modus keduanya berada pada 3. Meskipun nilai ini menunjukkan pandangan positif secara umum, terdapat variasi dalam persepsi responden dengan nilai minimum 1 dan maksimum 5. Namun, nilai median dan modus yang berada pada 3 menunjukkan kecenderungan bahwa sebagian besar responden melihat adanya peningkatan kinerja belajar melalui penerapan sistem gamifikasi online.

Pernyataan kedua, yang menilai apakah sistem gamifikasi online meningkatkan keinginan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan, mendapatkan nilai mean sebesar 3.68 dengan median dan modus yang mencapai 4. Nilai-nilai ini mencerminkan persepsi positif secara konsisten bahwa sistem gamifikasi online memberikan dukungan sosial dalam meningkatkan motivasi mahasiswa. Meskipun terdapat variasi, konsistensi nilai median dan modus di 4 menegaskan kesepakatan mayoritas.

Temuan ini menyoroti peran dukungan sosial dalam konteks penggunaan sistem gamifikasi online. Meskipun terdapat variasi dalam persepsi, pandangan positif mayoritas responden menunjukkan bahwa adopsi sistem ini dapat mendukung dan meningkatkan aspek kinerja dan motivasi akademis. Analisis lebih lanjut dapat melibatkan

eksplorasi faktor-faktor sosial yang mungkin memengaruhi persepsi mahasiswa terhadap dukungan sosial yang diberikan oleh sistem gamifikasi online.

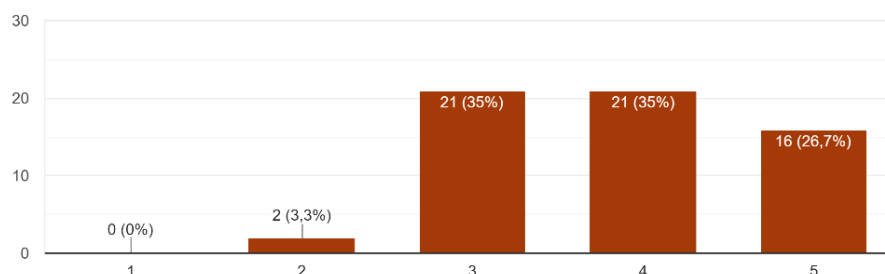
Tabel 7. Data Deskriptif Aspek Keterlibatan dalam Pendidikan

No	Pernyataan						
		Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Sistem gamifikasi berkontribusi pada kesenangan saya di dalam kelas	3.85	4	4	2	5	231
2	Sistem gamifikasi mendorong saya untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok kecil	3.76	4	4	2	5	226

Grafik Aspek Keterlibatan dalam Pendidikan

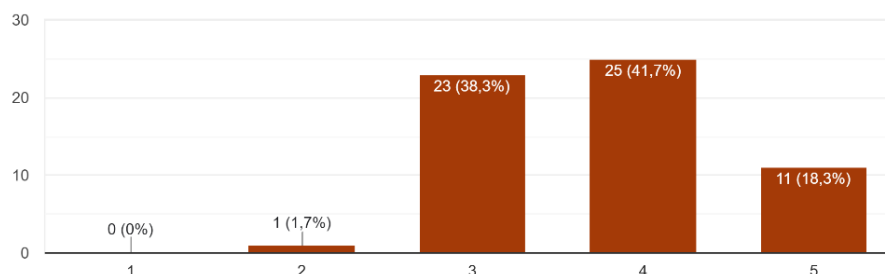
Sistem gamifikasi berkontribusi pada kesenangan saya di dalam kelas.

60 jawaban



Sistem gamifikasi mendorong saya untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok kecil.

60 jawaban



Aspek Keterlibatan dalam Pendidikan

Aspek keterlibatan dalam pendidikan terkait dengan sistem gamifikasi online pada mahasiswa menunjukkan hasil yang positif dari hasil kuesioner. Pernyataan pertama, yang menilai kontribusi sistem gamifikasi terhadap kesenangan mahasiswa di dalam kelas, mencapai nilai mean sebesar 3.85 dengan median dan modus keduanya

berada pada 4. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden cenderung setuju bahwa sistem gamifikasi secara signifikan berkontribusi pada tingkat kesenangan mereka selama sesi pembelajaran. Meskipun terdapat variasi nilai dari minimum 2 hingga maksimum 5, nilai median dan modus yang berada pada 4 menunjukkan konsensus positif.

Pernyataan kedua, yang mengevaluasi apakah sistem gamifikasi mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok kecil, mendapatkan nilai mean sebesar 3.76 dengan median dan modus yang sama-sama mencapai 4. Hasil ini menggambarkan pandangan positif bahwa sistem gamifikasi dapat merangsang partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan diskusi kelompok kecil. Meskipun terdapat variasi dalam persepsi, nilai median dan modus yang konsisten menunjukkan keseimbangan pandangan positif mayoritas responden.

Temuan ini mengindikasikan bahwa sistem gamifikasi online berpotensi meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pendidikan. Keseluruhan, hasil kuesioner mencerminkan kontribusi positif sistem gamifikasi terhadap tingkat kesenangan dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Analisis lebih lanjut dapat dilakukan untuk menyelidiki faktor-faktor khusus yang memengaruhi tingkat keterlibatan dalam pendidikan ini, yang dapat membantu menyusun strategi implementasi yang lebih efektif.

Penelitian ini telah menjelaskan kepada kita bahwa mahasiswa cenderung lebih memilih untuk menggunakan pendekatan gamifikasi jika penggunaannya mudah diakses dan digunakan, sekaligus mereka setuju bahwa pendekatan ini bermanfaat dalam proses pembelajaran mereka. Analisis mendalam atas temuan studi ini menunjukkan bahwa efisiensi dan efektivitas penerapan gamifikasi psikiatri pada tingkat kepuasan mahasiswa sangat tinggi. Menariknya, melalui nilai rata-rata dan standar deviasi yang dihasilkan dalam hal kegunaan mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa secara kuat setuju dengan kegunaan teknologi gamifikasi psikiatri di dalam kelas, menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa sepakat bahwa penggunaan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran dapat efektif.

Penelitian ini memanfaatkan berbagai aspek dalam desain gamifikasi, dengan fokus khusus pada aspek motivasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan pada motivasi dan sikap positif pengguna, serta memberikan kontribusi positif pada indikator pembelajaran. Pentingnya temuan ini diperkuat oleh sejumlah bukti lain yang mendukung dan menekankan dampak positif dari berbagai dimensi gamifikasi dalam konteks pembelajaran [12], [13]

Penelitian ini secara khusus menyoroti pentingnya unsur permainan dalam konteks pembelajaran, termasuk dampaknya pada kinerja, motivasi, dan kepuasan mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa permainan memiliki peran sentral sebagai faktor motivasi dan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa [14], [15] Hasilnya mencerminkan temuan kualitatif dan kuantitatif dari penelitian ini.

Dalam konteks interaksi mahasiswa, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi psikiatri mampu secara efektif meningkatkan tingkat interaksi di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menggarisbawahi dampak positif gamifikasi terhadap tingkat motivasi intrinsik mahasiswa [16] Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya memberikan efek positif terhadap pembelajaran, tetapi juga memperkuat interaksi antar-mahasiswa di dalam kelas.

Rata-rata dan standar deviasi dari skor "kemudahan penggunaan" menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum setuju dengan kemudahan penggunaan teknologi gamifikasi dalam penelitian ini. Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya oleh Rahman et al. [17], yang mengungkapkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan dapat dijadikan indikator yang lebih baik terhadap sikap mereka terhadap gamifikasi.

Penggunaan blended learning dapat meningkatkan prestasi belajar dan semangat belajar mahasiswa. Gabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa, seperti keterampilan berpikir kritis [18][19]. Blended learning juga memiliki potensi untuk meningkatkan literasi kecerdasan buatan mahasiswa [20]. Meskipun demikian, penelitian ini masih memerlukan penyelidikan lebih lanjut.

Studi ini memberikan wawasan mendalam tentang potensi gamifikasi dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran mahasiswa. Untuk penelitian mendatang, disarankan untuk melakukan perbandingan antara pembelajaran mahasiswa dalam pendekatan pendidikan baru dan tradisional. Temuan studi ini memberikan landasan bagi pengembangan model pendidikan yang lebih inovatif di Indonesia dan konteks pendidikan lainnya, sambil menekankan perlunya evaluasi dampak gamifikasi terhadap pembelajaran dan indikator pembelajaran mahasiswa. Selanjutnya, penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada perbandingan hasil pembelajaran antara metode pendidikan baru dan tradisional. Temuan studi ini diharapkan memberikan kerangka bagi penelitian lebih lanjut dan menjadi pedoman bagi para peneliti di negara kita tercinta Indonesia.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengungkap dampak positif penerapan gamifikasi dalam pembelajaran psikiatri dan respons positif mahasiswa terhadap metode ini. Gamifikasi, yang melibatkan elemen dan mekanisme desain game dalam konteks non-game, diakui sebagai solusi potensial untuk mengatasi rendahnya keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa mahasiswa merespons gamifikasi dengan baik, mengapresiasi kegunaan, kemudahan penggunaan, sikap, dukungan sosial, dan keterlibatan dalam proses pendidikan. Analisis data deskriptif menunjukkan konsistensi positif dalam persepsi mahasiswa terhadap berbagai dimensi gamifikasi, mencakup peningkatan kinerja belajar, motivasi, dan partisipasi dalam diskusi.

Temuan ini menyoroti pentingnya desain gamifikasi, terutama dalam mendorong motivasi mahasiswa. Penggunaan gamifikasi terbukti memberikan dorongan positif terhadap pencapaian catatan yang baik, mendengarkan aktif, dan keterlibatan mahasiswa dalam kelas. Rekomendasi untuk tenaga pendidik adalah terus mengembangkan strategi gamifikasi yang efektif dengan memperhatikan elemen-elemen yang memperkuat kegunaan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan mahasiswa. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak gamifikasi juga disarankan untuk memahami kontribusinya terhadap perkembangan mahasiswa secara berkelanjutan. Studi perbandingan antara gamifikasi dan metode tradisional dapat menjadi fokus penelitian mendatang untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang efektivitasnya dalam konteks pendidikan psikiatri. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan berkelanjutan di masa depan.

REFERENSI

- [1] N. Supriagi, T. Hidayat, and A. Ahmad, "Pendidikan Manufaktur Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Inovasi di Era Industri 4.0," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [2] A. K. Y. Aryo Kusuma Yaniaja, H. W. Hendra Wahyudrajat, and V. T. Devana, "Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, 2021, doi: 10.34306/adimas.v1i1.235.
- [3] R. SUSANTI, "EFEKTIFITAS GAMIFIKASI SLIDING PUZZLE PADA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA," *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.32699/spektra.v7i1.178.
- [4] M. Sofian Hadi and N. Athallah, "EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM MENGAJAR BAHASA INGGRIS SECARA DARING DI ERA PANDEMIC," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, vol. 2020, no. 0, 2020.
- [5] N. Nurjannah, A. B. Kaswar, and E. W. Kasim, "EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: 10.37081/mathedu.v4i2.2492.
- [6] J. F. Hair, M. Sarstedt, L. Hopkins, and V. G. Kuppelwieser, "Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research," *European Business Review*, vol. 26, no. 2, 2014. doi: 10.1108/EBR-10-2013-0128.

- [7] B. Wang, P. L. P. Rau, and T. Yuan, "Measuring user competence in using artificial intelligence: validity and reliability of artificial intelligence literacy scale," *Behaviour and Information Technology*, vol. 42, no. 9, 2023, doi: 10.1080/0144929X.2022.2072768.
- [8] B. Lund, "The questionnaire method in systems research: an overview of sample sizes, response rates and statistical approaches utilized in studies," *VINE Journal of Information and Knowledge Management Systems*, vol. 53, no. 1. 2023. doi: 10.1108/VJIKMS-08-2020-0156.
- [9] L. Mosalanejad, S. Abdollahifard, and T. Abdian, "Psychiatry gamification from blended learning models and efficacy of this program on students," *J Educ Health Promot*, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.4103/jehp.jehp_352_19.
- [10] A. M. Ortiz-Colón, J. Jordán, and M. Agredai, "Gamification in education: An overview on the state of the art," *Educacao e Pesquisa*, vol. 44, 2018, doi: 10.1590/S1678-4634201844173773.
- [11] Hendriyati Haryani, S. M. Wahid, A. Fitriani, and M. faris Ariq, "Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.34306/mentari.v1i2.250.
- [12] J. Hamari, "Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service," *Electron Commer Res Appl*, vol. 12, no. 4, 2013, doi: 10.1016/j.elerap.2013.01.004.
- [13] P. Denny, "The effect of virtual achievements on student engagement," in *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2013. doi: 10.1145/2470654.2470763.
- [14] P. Fotaris, T. Mastoras, R. Leinfellner, and Y. Rosunally, "Climbing up the leaderboard: An empirical study of applying gamification techniques to a computer programming class," *Electronic Journal of e-Learning*, vol. 14, no. 2, 2016.
- [15] A. Berns, J. L. Isla-Montes, M. Palomo-Duarte, and J. M. Dodero, "Motivation, students' needs and learning outcomes: a hybrid game-based app for enhanced language learning," *Springerplus*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.1186/s40064-016-2971-1.
- [16] M. Sailer, J. U. Hense, S. K. Mayr, and H. Mandl, "How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction," *Comput Human Behav*, vol. 69, 2017, doi: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
- [17] R. Ab. Rahman, S. Ahmad, and U. R. Hashim, "The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in polytechnic Muadzam Shah Pahang, Malaysia," *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 15, no. 1, 2018, doi: 10.1186/s41239-018-0123-0.
- [18] Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh Media E-Learning Berbasis LMS Moodle dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157-169.
- [19] Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., & Fakhri, M. M. (2020). THE EFFECTIVENESS OF THE BLENDED LEARNING MODEL ON THE STUDENTS'CRITICAL THINKING SKILLS AND LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING DEPARTMENT. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 23(2), 194-208.
- [20] Fathahillah, F., Fakhri, M. M., & Ahmar, A. S. (2023). Analysis of Artificial Intelligence Literacy in the Blended Learning Model in Higher Education. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(4), 566-575.