

Optimalisasi Pembelajaran Kewirausahaan Bahasa dan Seni Melalui Integrasi Interactive Quiz Gamifikasi dalam Sistem Pembelajaran Jaringan

Abdul Rahman Prasetyo¹, Iriaji², Ike Ratnawati³, Alby Aruna⁴, Eka Putri Surya⁵, Adinda Marcelliantika⁶, Ginanjar Atma Wijaya⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷Universitas Negeri Malang

prasetyo.fs@um.ac.id¹, iriaji.fs@um.ac.id², ike.ratnawati.fs@um.ac.id³,

alby.aruna.2301218@students.um.ac.id⁴, eka.putri.2304318@students.um.ac.id⁵,

adinda2231@gmail.com⁶, ginanjar.atma.1902146@students.um.ac.id⁷

ABSTRACT

This research aims to optimize language and arts entrepreneurship learning by integrating gamified interactive quizzes in a network learning system. The research method involves the development and implementation of interactive quizzes that use gamification elements to increase student engagement and learning motivation. The research results show that the use of interactive quizzes with gamification elements can increase students' active participation, understanding of the material, and interest in language and arts entrepreneurship. The evaluation shows a significant increase in the achievement of learning outcomes and student satisfaction with the learning methods applied. The integration of technology in network learning proves its effectiveness in creating a more dynamic and interactive learning environment.

Keywords: *Entrepreneurship; Language and Arts; Interactive Quizzes; Gamification; Network Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni dengan mengintegrasikan kuis interaktif yang digamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan. Metode penelitian melibatkan pengembangan dan implementasi kuis interaktif yang menggunakan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif dengan elemen gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman materi, dan minat terhadap kewirausahaan bahasa dan seni. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian hasil belajar dan kepuasan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran jaringan membuktikan efektivitasnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Kata Kunci: Kewirausahaan; Bahasa dan Seni; Kuis Interaktif; Gamifikasi; Pembelajaran Jaringan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, dengan tujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya memiliki

pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan zaman. Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk merancang metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama dalam konteks pembelajaran kewirausahaan, bahasa, dan seni (Prasetyo et al., 2023). Pembelajaran yang konvensional sering kali tidak mampu mengakomodasi dinamika dan kompleksitas dunia modern, sehingga diperlukan pendekatan baru yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Kewirausahaan merupakan bidang studi yang krusial dalam membentuk generasi yang mampu menciptakan peluang dan beradaptasi dengan perubahan ekonomi global (Iriaji et al., 2023). Demikian pula, kemampuan bahasa dan seni adalah keterampilan esensial yang mendukung komunikasi efektif, ekspresi kreatif, dan pemahaman budaya yang lebih luas. Mengingat pentingnya ketiga bidang ini, optimalisasi pembelajaran mereka melalui integrasi teknologi menjadi sebuah keharusan (Ratnawati et al., 2023). Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah integrasi interactive quiz gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan.

Gamifikasi, atau penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Fitriana et al., 2024). Dengan menggunakan elemen-elemen seperti poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat, gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Ketika diintegrasikan dalam pembelajaran jaringan (online learning), gamifikasi dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, memberikan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam (Purnamasari et al., 2023). Pembelajaran jaringan menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, salah satu tantangan utama dalam pembelajaran jaringan adalah menjaga motivasi dan keterlibatan siswa (Hadihabibi et al., 2023). Integrasi interactive quiz gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan ini. Interactive quiz, sebagai salah satu bentuk *assessment* interaktif, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara *real-time* dan menerima umpan balik langsung. Ketika dipadukan dengan elemen gamifikasi, quiz interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan memotivasi.

Optimalisasi pembelajaran kewirausahaan melalui gamifikasi dan quiz interaktif dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang merupakan inti dari kewirausahaan (Tyaningsih et al., 2022). Siswa dapat diajak untuk berpartisipasi dalam simulasi bisnis, menyelesaikan studi kasus, dan menghadapi tantangan yang mirip dengan situasi dunia nyata. Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar teori kewirausahaan, tetapi juga menerapkannya dalam konteks yang praktis dan relevan. Pembelajaran bahasa melalui interactive quiz gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan linguistik siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Wijaya et al., 2021). Misalnya, quiz berbasis permainan dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata, tata bahasa, dan keterampilan komunikasi. Siswa dapat berkompetisi dengan rekan-rekan mereka untuk mendapatkan skor tertinggi, yang mendorong mereka untuk

belajar lebih giat. Selain itu, quiz interaktif dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

Seni, sebagai bidang studi yang sangat visual dan ekspresif, juga dapat memperoleh manfaat besar dari integrasi gamifikasi dalam pembelajaran jaringan. Melalui quiz interaktif, siswa dapat diajak untuk mengenali karya seni, mempelajari teknik seni, dan mengeksplorasi sejarah seni dengan cara yang lebih menarik. Gamifikasi dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dan ekspresi diri, dengan memberikan tantangan artistik yang harus diselesaikan oleh siswa (Rahardja et al., 2018). Proses integrasi interactive quiz gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan melibatkan beberapa tahapan penting (Ishak, 2019). Pertama, perancangan konten pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran. Konten ini harus dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis dan kebutuhan siswa. Kedua, pengembangan platform pembelajaran yang mendukung gamifikasi dan quiz interaktif. Platform ini harus user-friendly dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru. Ketiga, implementasi dan uji coba sistem pembelajaran di lingkungan nyata. Uji coba ini penting untuk mengidentifikasi masalah dan memperoleh umpan balik yang dapat digunakan untuk menyempurnakan sistem. Keempat, evaluasi dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik dari pengguna.

Hasil awal dari penerapan interactive quiz gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan, bahasa, dan seni menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan motivasi siswa (Lutfiani et al., 2022). Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan menikmati proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dan quiz interaktif memudahkan mereka dalam mengajar dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Selain manfaat pedagogis, integrasi interactive quiz gamifikasi dalam pembelajaran jaringan juga menawarkan keuntungan dalam hal manajemen dan administrasi pendidikan. Data yang dikumpulkan dari aktivitas siswa dapat digunakan untuk analisis yang lebih mendalam tentang kinerja dan perkembangan mereka. Guru dan administrator dapat memantau kemajuan siswa secara real-time dan membuat keputusan yang lebih informasional dalam mendukung proses pembelajaran (Amalia & Mansoor, 2021). Namun, untuk memastikan keberhasilan optimalisasi pembelajaran melalui gamifikasi, diperlukan dukungan yang kuat dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan industri teknologi (Utami et al., 2023). Pemerintah dapat memberikan dukungan dalam bentuk kebijakan dan pendanaan untuk pengembangan dan implementasi teknologi pendidikan. Lembaga pendidikan dapat berperan sebagai mitra dalam pelaksanaan program dan menyediakan sumber daya yang diperlukan. Industri teknologi dapat berkontribusi dengan menyediakan platform dan alat yang inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

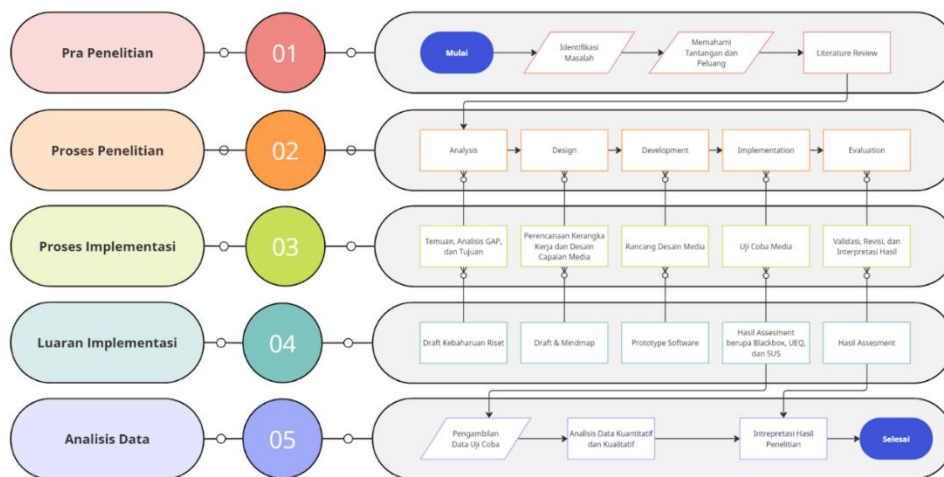
Dalam konteks global, optimalisasi pembelajaran kewirausahaan, bahasa, dan seni melalui integrasi interactive quiz gamifikasi juga sejalan dengan upaya internasional untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Arwansyah et al., 2022). Teknologi pendidikan yang inovatif dapat membantu mengatasi tantangan

pendidikan di berbagai negara, terutama di daerah-daerah yang kurang memiliki akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai (Seva & Siga, 2022). Dengan menyediakan platform pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, siswa di berbagai belahan dunia dapat memperoleh pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, optimalisasi pembelajaran melalui gamifikasi juga dapat mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting dalam era digital. Keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Hal ini akan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat yang semakin kompleks dan terhubung.

METODE PENELITIAN

Metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) adalah model yang digunakan secara luas dalam pengembangan program pembelajaran dan pelatihan (Yuhana et al., 2021). Dalam konteks optimalisasi pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni, metode ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk mengintegrasikan interactive quiz berbasis gamifikasi ke dalam sistem pembelajaran jaringan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran mahasiswa, serta untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi kewirausahaan yang lebih baik.

Gambar 1. Metode ADDIE Model



Sumber: Dokumen penulis, 2024

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *Analysis*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang ada. Proses ini dimulai dengan Identifikasi Masalah, di mana peneliti menganalisis tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni. Melalui survei dan wawancara dengan mahasiswa dan dosen, ditemukan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring sering kali rendah, dan ada kebutuhan untuk metode yang lebih

interaktif dan menarik. Memahami Tantangan dan Peluang adalah langkah berikutnya, di mana peneliti mengeksplorasi potensi penggunaan gamifikasi sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. *Literature Review* dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari studi sebelumnya tentang efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran dan bagaimana interactive quiz dapat diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran daring (Latip, 2022).

Setelah fase analisis, peneliti memasuki tahap *Design*. Pada tahap ini, perancangan sistem interactive quiz berbasis gamifikasi dilakukan. Desain ini mencakup pembuatan skenario kuis yang relevan dengan materi kewirausahaan bahasa dan seni, serta menentukan elemen gamifikasi yang akan diterapkan, seperti poin, level, dan badge. Proses ini dimulai dengan Temuan, Analisis GAP, dan Tujuan, di mana peneliti mengidentifikasi kesenjangan antara keadaan saat ini dan tujuan yang ingin dicapai. Perencanaan Kerangka Kerja dan Desain Capaian Media dilakukan untuk menyusun struktur dan alur interactive quiz, memastikan bahwa setiap elemen mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Rancang Desain Media adalah tahap di mana desain visual dan fungsional dari interactive quiz dikembangkan, termasuk antarmuka pengguna dan mekanisme interaksi.

Tahap *Development* melibatkan pengembangan dan produksi dari desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, interactive quiz berbasis gamifikasi dikembangkan menjadi prototype yang dapat diuji. Proses ini melibatkan pembuatan konten kuis, pengembangan perangkat lunak, dan integrasi elemen gamifikasi. Rancang Desain Media adalah langkah awal dalam tahap ini, di mana detail teknis dan fungsional dari interactive quiz dirancang. Uji Coba Media dilakukan untuk menguji prototype dalam lingkungan terbatas, dengan melibatkan sekelompok kecil mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik awal. Berdasarkan hasil uji coba, prototype kemudian disempurnakan dan disiapkan untuk implementasi yang lebih luas. Validasi, Revisi, dan Interpretasi Hasil adalah langkah terakhir dalam tahap pengembangan, di mana prototype diperiksa untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas bekerja dengan baik dan sesuai dengan desain yang diinginkan.

Pada tahap *Implementation*, interactive quiz berbasis gamifikasi diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran daring. Pelaksanaan ini melibatkan penyebaran perangkat lunak kepada semua mahasiswa yang terlibat dalam program pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni (Masruroh et al., 2019). Temuan, Analisis GAP, dan Tujuan adalah langkah awal di mana peneliti memastikan bahwa semua persiapan teknis dan operasional telah dilakukan. Perencanaan Kerangka Kerja dan Desain Capaian Media dilakukan untuk memastikan bahwa interactive quiz terintegrasi dengan mulus ke dalam kurikulum dan sistem pembelajaran yang ada. Rancang Desain Media melibatkan pelatihan bagi dosen dan mahasiswa tentang cara menggunakan interactive quiz, serta dukungan teknis untuk mengatasi masalah yang mungkin timbul selama implementasi.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah *Evaluation*, yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan dampak dari interactive quiz berbasis gamifikasi. Proses ini dimulai dengan Evaluasi Dampak, di mana data dikumpulkan untuk mengukur perubahan dalam keterlibatan dan kinerja mahasiswa setelah implementasi

interactive quiz (Cahyadi, 2019). Pengukuran terhadap Tujuan dilakukan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, termasuk peningkatan pemahaman dan keterampilan kewirausahaan bahasa dan seni (Rustandi & Rismayanti, 2021). Refleksi dan Pembelajaran adalah tahap di mana hasil evaluasi dianalisis dan dibahas untuk mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi. Pelaporan hasil evaluasi dilakukan untuk mendokumentasikan proses dan hasil, serta untuk memberikan rekomendasi perbaikan untuk implementasi di masa depan. Dengan menerapkan metode ADDIE, optimalisasi pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni melalui integrasi interactive quiz berbasis gamifikasi dapat dilakukan secara sistematis dan efektif. Metode ini memastikan bahwa setiap tahap dalam pengembangan dan implementasi interactive quiz dirancang dan dievaluasi dengan cermat, sehingga dapat memberikan manfaat maksimal bagi mahasiswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Hasilnya adalah pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, yang dapat membantu mahasiswa mencapai kompetensi kewirausahaan yang lebih tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Tujuan Integrasi Gamifikasi dengan Pembelajaran Kewirausahaan Bahasa dan Seni

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan di bidang bahasa dan seni merupakan pendekatan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen dan prinsip permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran kewirausahaan, integrasi gamifikasi melalui kuis interaktif dalam sistem pembelajaran jaringan dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan dan dibutuhkan di pasar kerja saat ini. Salah satu alasan utama mengapa gamifikasi efektif dalam pembelajaran adalah karena elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik mahasiswa. Ketika mahasiswa merasa bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan dan penuh tantangan, mereka lebih cenderung terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran. Penggunaan kuis interaktif, misalnya, dapat mendorong mahasiswa untuk terus belajar dan menguji pemahaman mereka secara berkala. Setiap kali mereka menyelesaikan kuis atau tantangan, mereka dapat menerima poin atau lencana sebagai bentuk pengakuan atas pencapaian mereka. Sistem ini tidak hanya memberikan umpan balik yang cepat tetapi juga membangun rasa pencapaian dan kompetisi sehat di antara mahasiswa.

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis yang esensial dalam dunia kerja. Dalam dunia kewirausahaan, keterampilan seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja dalam tim sangat penting. Melalui gamifikasi, mahasiswa dapat dilibatkan dalam simulasi bisnis atau proyek kewirausahaan yang memerlukan penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam

situasi nyata. Misalnya, mahasiswa dapat mengikuti simulasi pembuatan bisnis di bidang seni, di mana mereka harus membuat rencana bisnis, mengelola sumber daya, dan memecahkan masalah yang muncul selama proses. Elemen permainan dalam simulasi ini dapat membuat pengalaman belajar lebih realistis dan menantang, serta mempersiapkan mereka untuk situasi serupa di dunia nyata. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran juga memungkinkan personalisasi pendidikan yang lebih baik. Sistem pembelajaran yang digamifikasi dapat melacak kemajuan dan kinerja masing-masing mahasiswa, serta menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis tantangan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Ini memastikan bahwa setiap mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, sehingga memaksimalkan potensi mereka. Selain itu, data yang dikumpulkan dari aktivitas gamifikasi dapat digunakan oleh dosen untuk memberikan bimbingan yang lebih tepat dan spesifik kepada setiap mahasiswa, membantu mereka mengatasi kelemahan dan meningkatkan kekuatan mereka.

Dalam konteks pembelajaran bahasa dan seni, gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa, kuis interaktif dapat mencakup skenario percakapan yang realistis, tantangan kosakata, dan latihan pemahaman mendengarkan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa secara menyeluruh. Dalam bidang seni, mahasiswa dapat terlibat dalam proyek gamifikasi yang melibatkan penciptaan karya seni, kurasi pameran virtual, atau penulisan naskah untuk pertunjukan teater. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga membantu mereka memahami bagaimana menerapkan keterampilan tersebut dalam konteks profesional. Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni dapat meningkatkan kolaborasi dan keterampilan sosial. Banyak elemen permainan yang mendorong kerja tim dan kolaborasi, seperti tantangan kelompok, misi bersama, dan kompetisi antar tim. Melalui aktivitas ini, mahasiswa belajar bagaimana berkomunikasi efektif, bekerja sama, dan mengelola konflik. Keterampilan ini sangat penting dalam dunia kerja, di mana keberhasilan sering kali bergantung pada kemampuan untuk bekerja dengan orang lain.

Tujuan utama dari integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni adalah untuk mempersiapkan mahasiswa dengan keahlian yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Pasar kerja saat ini menuntut individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademis tetapi juga keterampilan praktis dan *soft skills* yang kuat. Melalui penggunaan teknik gamifikasi, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, menarik, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran yang digamifikasi akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia kewirausahaan, serta mampu berinovasi dan beradaptasi dalam lingkungan kerja yang terus berubah. Secara keseluruhan, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni melalui kuis interaktif dalam sistem pembelajaran jaringan merupakan langkah strategis untuk meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan praktis, dan mempersiapkan mahasiswa untuk sukses di pasar kerja global. Melalui dengan adanya menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan relevan, gamifikasi membantu membentuk generasi wirausahawan yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi masa depan.

Peran dan Manfaat Sistem Pembelajaran Jaringan Berbasis Gamifikasi

Sistem pembelajaran jaringan berbasis gamifikasi dalam konteks pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni dirancang untuk menghubungkan teori akademis dengan aplikasi praktis yang inovatif. Struktur dan fungsi dari sistem ini berfokus pada penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan kuis interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Adanya mengintegrasikan teknik gamifikasi, sistem ini tidak hanya memotivasi mahasiswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan untuk sukses di dunia kewirausahaan. Struktur sistem pembelajaran jaringan berbasis gamifikasi terdiri dari beberapa komponen utama. Pertama, ada platform digital yang mendukung pembelajaran *online*, memungkinkan akses materi pelajaran, diskusi, dan aktivitas belajar dari mana saja dan kapan saja. Platform ini dilengkapi dengan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna, yang memudahkan mahasiswa dan pendidik untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kuis interaktif dan tantangan yang disajikan dalam format permainan memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa, membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan mereka serta memotivasi mereka untuk terus belajar.

Fungsi utama dari sistem ini adalah untuk menjembatani teori akademis dengan praktik kewirausahaan yang inovatif. Dalam konteks kewirausahaan bahasa dan seni, sistem pembelajaran jaringan berbasis gamifikasi menyediakan skenario simulasi yang realistis di mana mahasiswa dapat menerapkan konsep yang telah mereka pelajari dalam situasi nyata. Misalnya, mahasiswa mungkin diminta untuk mengembangkan rencana bisnis untuk sebuah perusahaan seni, membuat konten pemasaran digital untuk mempromosikan produk budaya, atau berpartisipasi dalam simulasi negosiasi dengan mitra bisnis internasional. Tantangan dan tugas ini dirancang untuk mencerminkan situasi dunia nyata, memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengasah keterampilan praktis mereka dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Manfaat dari integrasi gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan sangat banyak, baik bagi mahasiswa maupun pendidik. Bagi mahasiswa, sistem ini menawarkan beberapa keunggulan utama. Pertama, gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Adanya elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat, mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka termotivasi untuk mencapai level tertentu, mendapatkan penghargaan, dan bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

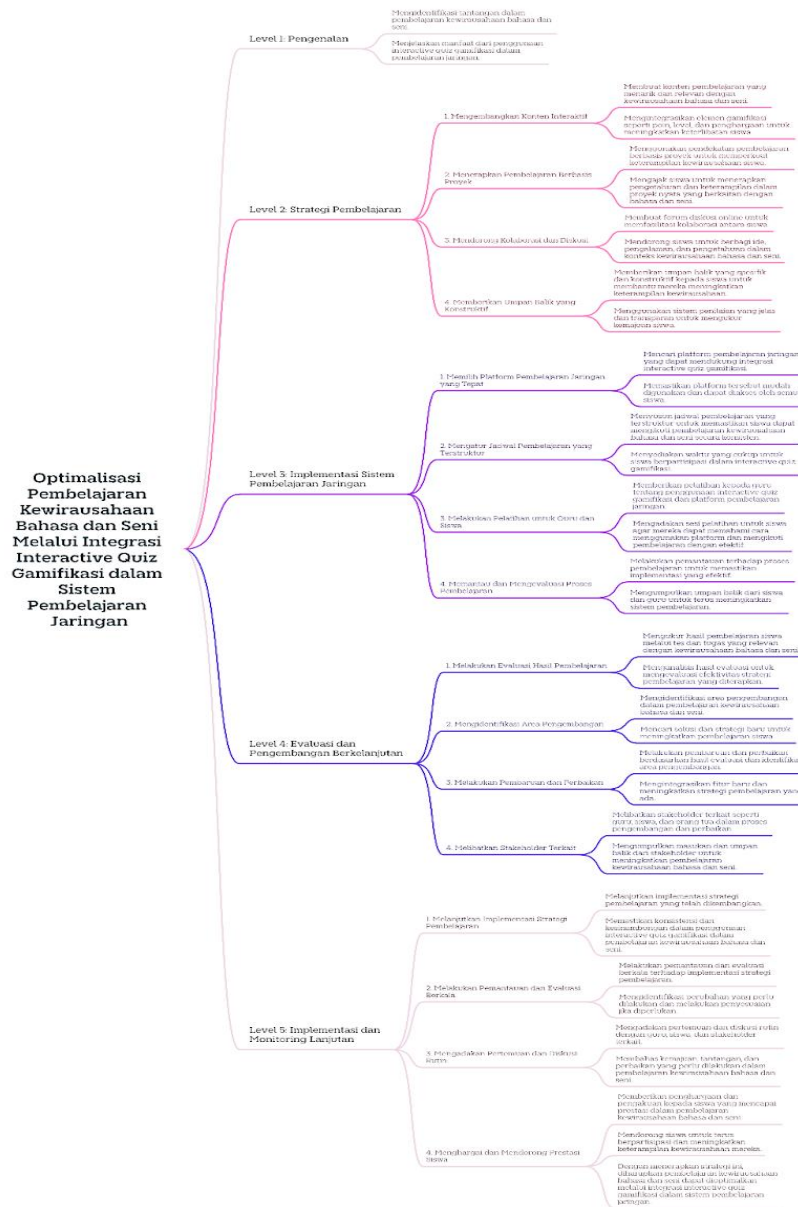
Kedua, sistem ini membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Melalui aktivitas yang digamifikasi, mahasiswa dapat mengasah keterampilan praktis seperti pemecahan masalah,

berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi. Misalnya, dalam simulasi bisnis, mahasiswa belajar bagaimana mengatasi tantangan yang muncul, membuat keputusan strategis, dan berkolaborasi dengan rekan tim mereka. Keterampilan ini sangat penting dalam dunia kewirausahaan, di mana kemampuan untuk berinovasi dan beradaptasi adalah kunci kesuksesan. Selain itu, sistem ini juga memberikan manfaat bagi pendidik. Gamifikasi memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui penggunaan elemen permainan, pendidik dapat mengubah konsep-konsep yang abstrak menjadi aktivitas yang konkret dan praktis. Misalnya, konsep pemasaran digital dapat diajarkan melalui simulasi kampanye pemasaran, di mana mahasiswa harus merancang dan mengimplementasikan strategi pemasaran untuk produk seni tertentu. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu mahasiswa memahami bagaimana teori diterapkan dalam praktik.

Sistem pembelajaran jaringan berbasis gamifikasi juga menyediakan alat untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan mahasiswa secara *real-time*. Data yang dikumpulkan dari aktivitas gamifikasi, seperti skor kuis, tingkat partisipasi, dan kemajuan tugas, dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai kinerja mahasiswa dan memberikan umpan balik yang lebih personal dan tepat waktu. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi area di mana mahasiswa mungkin memerlukan bantuan tambahan dan menyesuaikan metode pengajaran mereka sesuai kebutuhan. Selain itu, sistem ini mendukung pembelajaran kolaboratif. Banyak elemen gamifikasi yang mendorong kerja tim dan kolaborasi, seperti tantangan kelompok dan misi bersama. Melalui aktivitas ini, mahasiswa belajar bagaimana bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan mengelola konflik. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam dunia kerja, di mana keberhasilan sering kali bergantung pada kemampuan untuk bekerja dengan orang lain. Secara keseluruhan, integrasi gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan untuk kewirausahaan bahasa dan seni menawarkan banyak manfaat yang signifikan. Sistem ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Bagi pendidik, gamifikasi menyediakan alat yang efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks dan memantau kemajuan mahasiswa secara lebih efisien. Hingga demikian, sistem ini berperan sebagai jembatan yang kuat antara teori akademis dan aplikasi praktik yang inovatif, membantu mempersiapkan mahasiswa untuk sukses dalam dunia kewirausahaan yang dinamis dan terus berkembang.

Strategi dan Implementasi Pengembangan Interactive Quiz dalam Pembelajaran Jaringan

Gambar 2. Strategi Implementasi Sistem Pembelajaran



Sumber: Dokumen penulis 2024

Bagan di atas terdiri dari lima level utama meliputi Pengenalan, Strategi Pembelajaran, Implementasi Sistem Pembelajaran Jaringan, Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan, serta Implementasi dan Monitoring Lanjutan. Setiap level dirancang untuk mendetailkan langkah-langkah spesifik yang diperlukan guna

mencapai tujuan utama dari penelitian ini, yaitu optimalisasi pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni melalui penggunaan kuis interaktif yang digamifikasi dalam lingkungan pembelajaran jaringan.

Pada Level 1 Pengenalan, kegiatan ini dimulai dengan identifikasi tantangan dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni. Melalui analisis kebutuhan, berbagai masalah yang dihadapi siswa dalam mempelajari kewirausahaan secara tradisional dapat dipahami. Selain itu, penjelasan mengenai manfaat dari penerapan interactive quiz gamifikasi dalam pembelajaran jaringan menjadi fokus utama. Metode ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Level 2 kegiatan Strategi Pembelajaran, terdiri dari empat komponen utama: Mengembangkan Konten Interaktif, Menekankan Pembelajaran Berbasis Proyek, Mendorong Kolaborasi dan Diskusi, serta Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif. Pengembangan konten interaktif melibatkan pembuatan materi pembelajaran yang relevan dengan bidang kewirausahaan bahasa dan seni, menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Menekankan pembelajaran berbasis proyek mengajak siswa untuk terlibat dalam proyek nyata yang berkorelasi dengan kewirausahaan bahasa dan seni, meningkatkan keterampilan praktis dan pemahaman konsep-konsep yang dipelajari. Mendorong kolaborasi dan diskusi melalui forum diskusi *online* serta platform pembelajaran kolaboratif, siswa diajak untuk berbagi ide, pengalaman, dan pengetahuan, memperkaya pemahaman dan memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama. Memberikan umpan balik yang konstruktif secara rutin membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, menggunakan sistem penilaian yang jelas dan terstruktur untuk mengukur kemajuan siswa, serta memotivasi mereka untuk perbaikan lebih lanjut.

Pada Level 3 Implementasi Sistem Pembelajaran Jaringan mencakup empat langkah utama: Memilih Platform Pembelajaran Jaringan yang Tepat, Mengatur Jadwal Pembelajaran yang Terstruktur, Melakukan Pelatihan untuk Guru dan Siswa, serta Memantau dan Mengawasi Proses Pembelajaran. Memastikan platform pembelajaran yang digunakan mudah diakses dan dapat dioperasikan oleh semua siswa, mendukung interactive quiz gamifikasi dan menyediakan alat yang diperlukan untuk pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni. Jadwal pembelajaran yang terstruktur disusun untuk memastikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, mencakup waktu yang cukup untuk menyelesaikan kuis interaktif, diskusi, dan proyek kelompok. Pelatihan disediakan bagi guru dan siswa untuk memastikan mereka memahami cara menggunakan platform pembelajaran dan kuis interaktif, mencakup penggunaan teknologi, strategi pembelajaran yang efektif, serta pemanfaatan fitur-fitur gamifikasi dalam pembelajaran. Memantau dan mengawasi proses pembelajaran memastikan keterlibatan aktif semua siswa, dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru secara rutin untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran. Pada Level 4 Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan melibatkan empat langkah utama: Melakukan Evaluasi Hasil Pembelajaran, Mengidentifikasi Area Pengembangan, Melakukan Pembaruan dan

Perbaikan, serta Melibatkan *Stakeholder* Terkait. Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan, menganalisis data dari hasil kuis interaktif, proyek, dan diskusi untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran. Mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan merumuskan strategi pengembangan dari hasil evaluasi. Pembaruan konten dan platform dilakukan secara teratur berdasarkan umpan balik dan temuan evaluasi, bertujuan meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran. *Stakeholder* seperti guru, siswa, dan orang tua dilibatkan dalam proses pengembangan untuk memastikan semua perspektif dipertimbangkan dan dukungan yang diperlukan tersedia.

Terakhir Level 5 yang fokus Implementasi dan Monitoring Lanjutan melibatkan empat langkah utama: Melanjutkan Implementasi Strategi Pembelajaran, Melakukan Pemantauan dan Evaluasi Berkala, Menyediakan Pertemuan dan Diskusi Rutin, serta Menghargai dan Mendorong Prestasi Siswa. Strategi pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan secara berkelanjutan dengan memperhatikan hasil evaluasi sebelumnya. Pemantauan dan evaluasi dilakukan secara berkala untuk memastikan strategi pembelajaran tetap relevan dan efektif. Pertemuan dan diskusi rutin diselenggarakan untuk membahas kemajuan, tantangan, dan perbaikan yang diperlukan dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni. Prestasi siswa diakui dan dihargai untuk memotivasi mereka terus berprestasi dan berkontribusi dalam pembelajaran.

Dampak terhadap Pengembangan Karir Mahasiswa dalam Bidang Bahasa dan Seni

Integrasi gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan karier mahasiswa di bidang bahasa dan seni. Adanya penggabungan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan kuis interaktif, sistem ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang sangat berharga di dunia kerja. Prospek karier mahasiswa di bidang bahasa dan seni ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang lebih praktis dan terlibat, yang disesuaikan dengan kebutuhan industri saat ini. Salah satu dampak utama dari integrasi gamifikasi adalah peningkatan keterampilan kreatif mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa dan seni, kreativitas adalah salah satu aset paling penting yang dicari oleh perusahaan dan organisasi. Melalui gamifikasi, mahasiswa terlibat dalam berbagai proyek dan tantangan yang menuntut pemikiran kreatif. Misalnya, mereka mungkin diminta untuk menciptakan kampanye pemasaran digital untuk produk seni, mengembangkan konten multimedia untuk promosi budaya, atau menulis dan menampilkan naskah drama. Tantangan-tantangan ini memungkinkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan mereka dalam menciptakan ide-ide inovatif dan solusi kreatif, yang sangat dihargai di dunia kerja.

Selain kreativitas, pemikiran kritis juga merupakan keterampilan penting yang dikembangkan melalui sistem pembelajaran berbasis gamifikasi. Mahasiswa diajak untuk menyelesaikan berbagai masalah kompleks dalam simulasi kewirausahaan yang realistis. Mereka belajar untuk menganalisis situasi,

mengevaluasi opsi, dan membuat keputusan yang strategis. Misalnya, dalam simulasi bisnis, mahasiswa mungkin harus menentukan strategi pemasaran terbaik untuk sebuah produk budaya atau memutuskan alokasi anggaran yang optimal untuk sebuah proyek seni. Pengalaman ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang kuat, yang sangat diperlukan dalam lingkungan kerja yang dinamis dan penuh tantangan. Kemampuan komunikasi juga diperkuat melalui penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran kewirausahaan bahasa dan seni. Banyak elemen gamifikasi yang mendorong interaksi dan kolaborasi antara mahasiswa. Misalnya, dalam tantangan kelompok, mahasiswa harus bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, berbagi ide, dan berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi mereka tetapi juga mengajarkan mereka pentingnya kerja sama tim. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta bekerja dengan baik dalam tim adalah keterampilan yang sangat dicari oleh pemberi kerja di berbagai industri.

Eksposur langsung dengan praktik kewirausahaan melalui sistem gamifikasi juga memberikan manfaat signifikan bagi pengembangan karier mahasiswa. Seringnya keterlibatan dalam simulasi bisnis dan proyek kewirausahaan, mahasiswa mendapatkan wawasan praktis tentang bagaimana dunia usaha beroperasi. Mereka belajar tentang aspek-aspek penting dari kewirausahaan, seperti manajemen proyek, pemasaran, keuangan, dan strategi bisnis. Pengalaman ini memberikan mereka pemahaman yang lebih baik tentang tantangan dan peluang dalam dunia kewirausahaan, serta mempersiapkan mereka untuk memulai usaha sendiri atau bekerja dalam peran yang membutuhkan keterampilan kewirausahaan. Selain itu, melalui aktivitas gamifikasi, mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk membangun jaringan profesional yang kuat. Banyak proyek dan tantangan gamifikasi melibatkan kolaborasi dengan mentor, alumni, dan profesional industri. Interaksi ini memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan bimbingan dan nasihat dari orang-orang yang berpengalaman, serta membuka peluang untuk magang dan pekerjaan. Jaringan profesional yang dibangun selama masa studi ini dapat menjadi aset berharga bagi mahasiswa ketika mereka memasuki dunia kerja, memberikan mereka akses ke berbagai peluang karier dan kolaborasi.

Manfaat lain dari integrasi gamifikasi adalah peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi mahasiswa untuk terus berusaha. Ketika mahasiswa merasa tertantang dan termotivasi, mereka cenderung lebih berkomitmen pada studi mereka dan mencapai hasil yang lebih baik. Motivasi ini juga berdampak positif pada pengembangan karier mereka, karena mereka belajar untuk menghadapi tantangan dan berusaha mencapai tujuan, kualitas yang sangat dihargai dalam lingkungan kerja. Secara keseluruhan, integrasi gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan membawa dampak yang signifikan terhadap pengembangan karier mahasiswa di bidang bahasa dan seni. Keterampilan seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan komunikasi yang diperoleh melalui pembelajaran gamifikasi menjadi aset berharga di dunia kerja. Selain itu, eksposur langsung dengan praktik kewirausahaan dan kesempatan untuk

membangun jaringan profesional memperkuat prospek karier mahasiswa. Melalui pemanfaatan teknologi gamifikasi, sistem pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk sukses di pasar kerja global yang kompetitif dan terus berkembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Optimalisasi pembelajaran kewirausahaan, bahasa, dan seni melalui integrasi interactive quiz gamifikasi dalam sistem pembelajaran jaringan telah menunjukkan hasil yang positif. Program ini berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Implementasi gamifikasi dan quiz interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan dukungan dari berbagai pihak, diharapkan program ini dapat terus mendukung peningkatan kualitas pendidikan di berbagai tingkat dan wilayah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini sepenuhnya didanai oleh Pendanaan dari Internal PPM Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5, Malang 65145 dengan nomor kontrak 4.4.698/UN32.14.1/LT/2024. Kami menyampaikan apresiasi yang tulus kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan finansial yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Mansoor, A. Z. (2021). Kajian Gamifikasi Mekanik Sebagai Variabel Dalam Literasi Media Board Game. *Ultimart Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 22–34. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.2020>
- Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game Dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus Di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia Jurnal Kajian Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*, 5(3), 653–664. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.481>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa Islamic Education Journal*. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitriana, I., Soraya, F., Surya, E. P., Aruna, A., & Prasetyo, A. R. (2024). Pelatihan Program Komposter Ramah Lingkungan (KRL) SDM SD Islam Plus Al-Azhar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 11(2), 183–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.32699/ppkm.v11i2.5843>
- Hadihabibi, M., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2023). Pengaruh Flipped Classroom Beraktivitas Gamifikasi Tradisional Terhadap Self Regulated Learning Pada Pembelajaran Pemrograman Visual. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um038v6i12023p026>
- Iriaji, I., Husain, A. H., Ratnawati, I., Sari, N. M., Roziqin, M. F. A., Surya, E. P., & Aruna, A. (2023). Evaluasi usability dan fungsionalitas perangkat lunak ruang kelas virtual reality untuk mata kuliah estetika konvensional menggunakan system usability scale dan black box testing. *Sendikan, Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 337–351. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=RV3EkDYAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=RV3EkDYAAAAJ:j3f4tGmQtD8C
- Ishak, D. (2019). Kebijakan Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Gamifikasi Pendidikan, Mengubah Video Game Menjadi Platform. *Papatung Jurnal Ilmu Administrasi Publik Pemerintahan Dan Politik*, 2(1), 189–198. <https://doi.org/10.54783/japp.v2i1.463>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Diksains Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Lutfiani, N., Sunarya, P. A., Millah, S., & Anjani, S. A. (2022). Penerapan Gamifikasi Blockchain Dalam Pendidikan iLearning. *Technomedia Journal*, 7(3), 399–407. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1958>
- Masruroh, A., Ibrohim, I., & Susilo, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Sains Berbasis Inkuiri Terintegrasi Nature of Science (NoS) Dan Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i4.12257>
- Prasetyo, A. R., Sayono, J., Nidhom, A. M., Romadho, I. F., Rahmawati, N., Roziqin, M. F. A., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023). Pengembangan Produk Wall Decor Interaktif dengan Pendekatan Edusociopreneurship: Studi Kasus Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 6, 1246–

1256.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=5XkRaB8AAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=5XkRaB8AAAAJ:TFP_iSt0sucC

- Purnamasari, I., Wahyuni, S., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023). Digitalization of Early Childhood Learning Media Based on 3D Virtual Teacher Figures. *Proceedings of the 2nd International Conference on Educational Management and Technology (ICEMT 2023)*, 801(79). https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TUvpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA79&dq=info:SLaoqqQsQLQJ:scholar.google.com&ots=HNWG-Uz2S3&sig=1AxG-wa1W7ePoRli292mh0_JJx8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi Pada iDu (iLearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Njca (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120–124. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>
- Ratnawati, I., Prasetyo, A. R., Iriaji, I., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023). Local Art Wall Decor: Development and Edusociopreneurship at TK Lab UM. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 5(1). <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/8424>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Seva, K., & Siga, W. D. (2022). Penerapan Konsep Gamifikasi Nilai Filosofis Seni Reak Dalam Pendidikan Budi Pekerti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i2.132>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Utami, A. D., Darmawan, P., Wahyuningsih, S., & Qohar, A. (2023). Pelatihan Guru Sekolah Dasar Dalam Pengintegrasian Gamifikasi Ke Tahap-Tahap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pemantik*, 2(1), 24–39. <https://doi.org/10.56587/pemantik.v2i1.43>
- Wijaya, R., Widiyanti, W., & Nurhadi, D. (2021). Studi Eksplanasi Metode Gamifikasi Berbasis Experiential Learning Di Young Entrepreneur Academy. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 6(7), 1108. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i7.14933>
- Yuhana, M. N., Muslihati, M., & Fauzan, L. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Videoedukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Perencanaan Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas 9 SMP. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977.um065v1i112021p897-905>