

PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR
TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI MAHASISWAHerliana Herfine¹, Marsofiyati²

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

Email : Herfineherliana@gmail.com¹, marsofiyati@unj.ac.id²

Abstrak: Keterampilan Kolaborasi merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan di abad ke-21 ini. Oleh karena itu, sudah menjadi keharusan bagi mahasiswa untuk memiliki keterampilan kolaborasi yang mumpuni agar dapat bersaing di masa kini dan masa depan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan adanya gamifikasi dalam pembelajaran dan minat belajar dapat mempengaruhi keterampilan kolaborasi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif dengan teknik survei berupa kuesioner dalam pengumpulan datanya. Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistic deskriptif dengan bantuan *Jeffreys's Amazing Statistic Program* (JASP) dan dengan bantuan penelitian relevan lainnya. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) memiliki nilai t hitung yaitu sebesar 0.350 sedangkan Miant Belajar (X2) Nilai t hitung sebesar 4,269. Hasil Pengujian ini menunjukkan hasil bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) tidak berpengaruh terhadap keterampilan Kolaborasi dan Minat Belajar (X2) memiliki pengaruh signifikan terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Minat Belajar, Keterampilan Kolaborasi

Abstract: Collaboration skills are one of the abilities needed in the 21st century. Therefore, it is mandatory for students to have strong collaboration skills so they can compete in the present and the future. The aim of this research is to find out whether gamification in learning and interest in learning can influence the collaboration skills of students at the Faculty of Economics, Jakarta State University 2022. The method used in this research is a descriptive quantitative method with a survey technique in the form of a questionnaire for data collection. Data analysis was carried out using descriptive statistical techniques with the help of *Jeffreys's Amazing Statistics Program* and with the help of other relevant research. The results of this research were that it was found that Gamification in Learning (X1) had a calculated t value of 0.350, while Learning Miant (X2) had a calculated t value of 4.269. The results of this test show that

Article History

Received: Oktober 2024

Reviewed: Oktober 2024

Published: Oktober 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Gamification in Learning (X1) has no influence on Collaboration skills and Interest in Learning (X2) has a significant influence on Student Collaboration Skills.

Keywords: *Gamification, Interest in Learning, Collaboration Skill*

PENDAHULUAN

Di era perkembangan Society 4.0 ini, teknologi sudah menjadi hal penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat (Wityastuti et al., 2022). Salah satu bidang yang sangat terpengaruh dengan teknologi adalah bidang pendidikan (Wityastuti et al., 2022). Dunia pendidikan yang dinamis ini sangat adaptif terhadap teknologi dalam pelaksanaannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan semakin beragamnya media pembelajaran yang digunakan di tiap jenjang pendidikan. Sebelum Pandemi COVID-19 melanda, penerapan teknologi tidak sedalam seperti yang kita rasakan pada saat ini. Namun, karena semua harus serba digital pada saat Pandemi, disinilah mulai dapat kita rasakan peralihan pendidikan yang menjadi serba digital dengan teknologi pada saat itu agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan (Wityastuti et al., 2022). Mahasiswa tidak hanya memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menggunakannya sebagai alat pendukung dan media dalam proses pembelajaran (Wibawa & Pritandhari, 2020). Contoh aplikasi pembelajaran adalah Aplikasi presentasi menarik seperti Canva, PowerPoint, atau Google Slide; aplikasi quiz online seperti Kahoot atau Quizziz, aplikasi belajar dengan audio seperti mendengarkan Podcast di Spotify, aplikasi yang paling sering digunakan adalah WhatsApp, Zoom, Google, LMS dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi ini sangat membantu dalam pembelajaran (Wityastuti et al., 2022).

Dalam lingkungan kampus, media pembelajaran digital sangat membantu mahasiswa dan dosen pada kegiatan pembelajaran. Hampir setiap pertemuan mahasiswa wajib menggunakan aplikasi digital untuk belajar. Aplikasi yang digunakan biasanya Zoom Meetings, LMS, dan Canva (Presentasi Manusia bisa menjadi bosan atau tidak bersemangat atau tidak terdorong untuk melakukan suatu hal jika mereka terus melakukan hal yang sama berulang lagi (Shofia & Suyitno, 2020). Saat ini sedang maraknya gamifikasi atau metode pengintegrasian dari *video games* dengan pembelajaran. Gamifikasi ini sudah mulai banyak dilakukan dalam pembelajaran di banyak lembaga pendidikan. Gamifikasi berusaha menghadirkan pembelajaran yang menginspirasi dan menarik bagi mahasiswa dalam pembelajaran (Purba et al., 2024).

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta merupakan universitas yang sangat terbuka dengan perubahan. Maraknya gamifikasi dalam dunia pendidikan tentu dapat dijadikan oleh tenaga pendidik di Universitas Negeri Jakarta khususnya Fakultas Ekonomi sebagai salah satu alat untuk memperlancar berjalannya sebuah pembelajaran. Mahasiswa FE UNJ 2022 merupakan mahasiswa yang juga terbuka terhadap kondisi lingkungan. Keterampilan kolaborasi ini harus mereka asah dengan berbagai hal contohnya dapat dengan gamifikasi atau mengandalkan minat belajar mereka untuk bekerja dengan orang lain. Dengan minat belajar mereka, mereka harusnya dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi karena orang dengan minat belajar yang tinggi dapat menjadi bersemangat ketika belajar dengan orang lain karena mereka bisa mendapatkan ilmu baru dari hasil diskusi tersebut.

LANDASAN TEORI

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan memberikan banyak sekali perubahan dalam kegiatan pembelajarannya. Seiring berjalannya waktu, pembelajaran di masa kini dibuat menjadi lebih menarik bagi mahasiswa dan tidak membosankan. Hal ini dapat dibuktikan dengan pengimplementasian sistem gamifikasi dalam pembelajaran. Teknik gamifikasi merupakan teknik yang dilakukan dengan menerapkan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks *non-game*, seperti dalam pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Pendapat lain yang mengatakan hal serupa tentang gamifikasi, yaitu gamifikasi adalah kegiatan menerapkan elemen-elemen dari game ke dalam prosedur pengembangan pembelajaran yang akan dibuat atau dikembangkan (Yaniaja et al., 2020). Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar (Purba et al., 2024). Dalam pembelajaran yang menggunakan konsep gamifikasi, siswa diberikan tantangan dan misi yang dijelaskan dengan gambar dan ilustrasi (Nurhikmah et al., 2023). Hal ini memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk menyelesaikan tantangan dan misi tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa Gamifikasi adalah pembelajaran yang dibentuk secara menarik seperti menggunakan elemen game pada penerapannya sehingga dapat memotivasi mahasiswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Gamifikasi mulai marak digunakan karena memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran. Kesan menyenangkan ini dirasa dapat membantu semangat seseorang. Game tentu membuat orang senang karena terkesan seru. Namun, belum tentu gamifikasi benar-benar dapat mendongkrak semangat dan partisipasi seseorang ketika belajar. Berpengaruh atau tidaknya gamifikasi disesuaikan dengan desain gamifikasi tersebut. Gamifikasi yang monoton juga dapat menjadi penyebab seseorang menjadi bosan sehingga lama kelamaan tidak terlalu fokus pada pembelajaran. Gamifikasi yang lebih bervariasi mungkin dapat menjadi pendorong yang lebih kuat untuk mendorong seseorang untuk bekerja bersama-sama memenangkan permainan dengan temannya.

Minat Belajar

Keberhasilan seseorang dalam belajar dapat dipengaruhi oleh minatnya ketika belajar. Minat adalah proses yang dilakukan secara berkelanjutan yang disertai dengan rasa senang dalam mencapai hasil yang diinginkan (Prastika, 2021). Minat juga berkaitan dengan usaha untuk melakukan sesuatu (Ndraha et al., 2022). Jadi bisa dikatakan bahwa minat ini merupakan rasa yang timbul dari dalam diri orang lain untuk melakukan/mencapai/berusaha atas suatu hal. Ketika belajar kita juga mengenal yang namanya minat belajar. Minat belajar merupakan dorongan internal yang muncul dalam diri seorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajarnya (Hikmah, 2021). Salah satu yang mendorong tumbuhnya minat belajar adalah mereka ingin mendapatkan nilai tinggi atau ingin mereka sedang bersaing dan ingin menang dalam persaingan tersebut (Hikmah, 2021). Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan seseorang untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena minat dapat memberikan dorongan antusiasme psikis dalam mengikuti pembelajaran (Inayah et al., 2023). Minat belajar adalah preferensi pribadi terkait pembelajaran, di mana individu lebih memprioritaskan satu hal daripada yang lain (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Minat belajar adalah karakteristik individu berupa kekuatan khusus dalam diri seseorang, yang menunjukkan kecenderungan kuat atau

kesukaan terhadap belajar yang tercermin dalam perhatian, kesukaan, dan keaktifan dalam kegiatan belajar (Korompot et al., 2020). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat kita simpulkan bahwa minat belajar merupakan Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dipengaruhi oleh kesukaan, perhatian, dan keinginan untuk berprestasi dan memprioritaskan pembelajaran.

Minat belajar yang merupakan dorongan dari dalam diri ini memegang hal krusial terhadap pembelajaran seseorang. Orang yang tidak minat untuk belajar cenderung mendapatkan hasil yang tidak memuaskan karena bisa saja mereka tidak memperhatikan, tidak fokus, atau tidak menerima dengan baik ilmu yang didapatkan. Hal ini karena orang tersebut tidak memiliki keinginan untuk mengerti pembelajaran tersebut atau mendapatkan hasil yang baik dari pembelajaran tersebut. Tidak hanya hasil, perilaku seseorang juga dapat dipengaruhi oleh minat belajar. Orang dengan minat belajar yang tinggi akan cenderung terlihat bersemangat, tidak lesuh, dan senang ketika belajar. Oleh karena itu, minat belajar yang buruk dapat mengganggu pembelajaran seseorang.

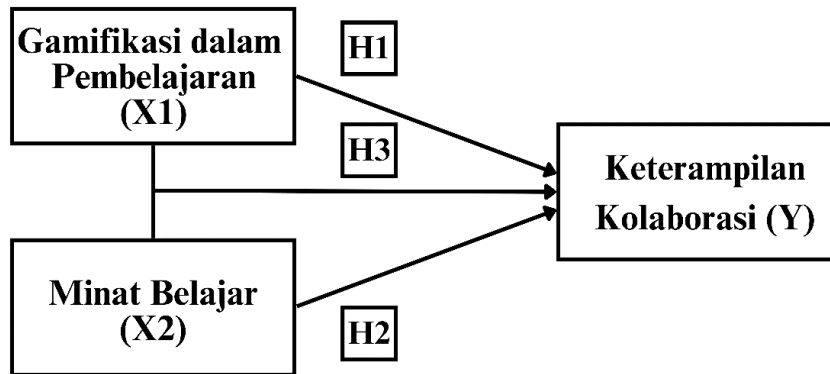
Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu terlebih lagi di era abad ke-21 ini. Kolaborasi terjadi ketika anggota kelompok tidak dapat menyelesaikan tugas secara individu (Tekad & Pebriana, 2021). Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk bertukar pikiran dengan teman atau orang lain pada suatu tingkatan yang sama (Sufajar & Qosyim, 2022). Keterampilan berkolaborasi merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam bekerja sama mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan secara bersama-sama (Sunbanu et al., 2019). Keterampilan kolaborasi adalah proses pembelajaran kelompok di mana setiap anggota berbagi informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan untuk saling meningkatkan pemahaman bersama (Nurwahidah et al., 2021). Meskipun menjadi skill yang wajib dimiliki di zaman modern ini, keterampilan berkolaborasi masih minim dikuasai terlebih lagi selepas adanya pandemi yang menyebabkan mahasiswa jarang bertatap muka dengan teman-temannya. Berdasarkan uraian di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan yang krusial di abad ke-21, yang memungkinkan individu bekerja sama dan berbagi ide dalam kelompok.

Kolaborasi dari mahasiswa dengan mahasiswa yang lain dalam pembelajaran harus menjadi perhatian dosen. Berapa lembaga pendidikan nyatanya tidak terlalu “mempopulerkan” budaya kolaborasi dilingkungannya dan lebih mengutamakan kompetensi di mahasiswa atau mahasiswanya (Malik & Ubaidillah, 2021). Fokus pengembangan keterampilan kolaborasi menurut beberapa sumber dalam (Malik & Ubaidillah, 2021) ialah *Learning Strategy* (Strategi Pembelajaran), *Teaching Model* (Gaya mengajar), *Learning Media* (Media Pembelajaran), dan *Learning Evaluation* (Evaluasi Pembelajaran) Ada beberapa pembelajaran yang dapat dosen terapkan dalam kelas, contohnya seperti Pembelajaran Jigsaw, Pembelajaran *Team-Based Project*, dan pembelajar metode kooperatif, yaitu *Two Stay Two Stray*. Kolaborasi ini tidak hanya ditanamkan dalam mahasiswa sekolah saja, tetapi ke mahasiswa juga perlu difasilitasi kegiatan yang dapat mendorong mereka berkolaborasi satu sama lain. Kolaborasi yang di maksud tidak hanya sebatas bekerja di kelompok dan mengerjakan masing-masing jobdesknya. Kolaborasi yang dimaksud adalah mahasiswa dapat bersama-sama merancang, bekerja sama, membahas

prespektif yang berbeda, dan berpartisipasi dalam diskusi topik dengan semuanya memberikan kontribusi (Tekad & Pebriana, 2021).

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Diagram Program Studi Responden

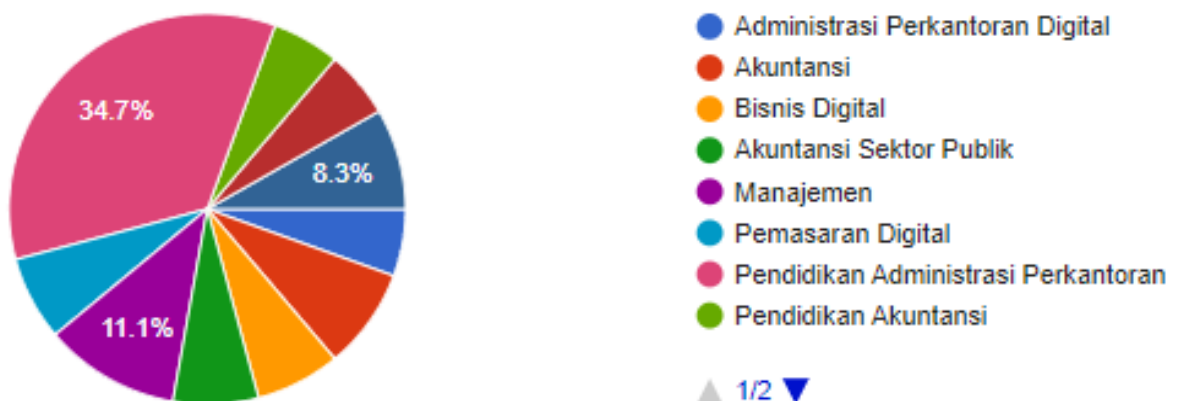
METODE PENELITIAN

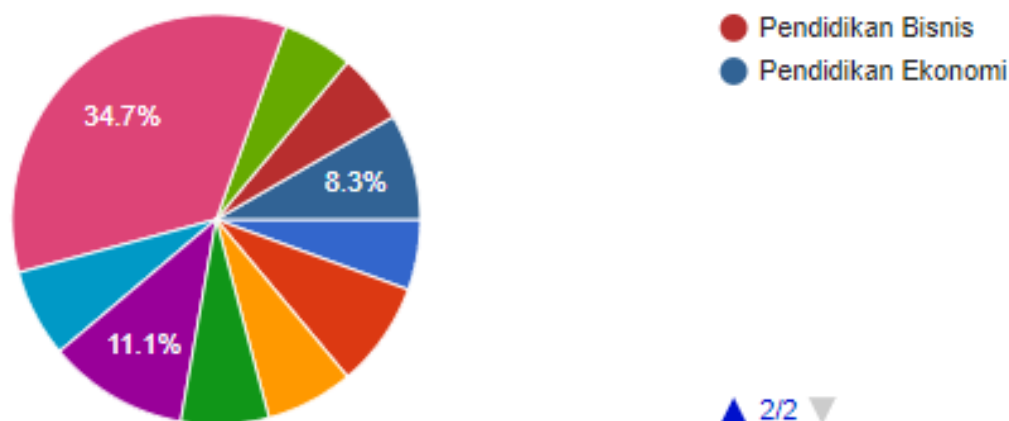
Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus dan data numerik, atau perhitungan statistik dalam kegiatan mencari hasil penelitian. Data numerik ini membantu peneliti akan mengukur variable dan menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana gamifikasi dalam pembelajaran mempengaruhi minat belajar dan keterampilan kolaborasi mahasiswa. Sumber penelitian didapat dengan menyebarkan kuesioner ke mahasiswa-mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022 dan mengkaji jurnal atau artikel penelitian relevan. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022 dengan sample sebanyak 70 mahasiswa yang diambil dengan *Simple Random Sampling*. Data dianalisis dengan menggunakan *Jeffreys's Amazing Statistic Program (JASP)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif Responden

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan sumber primernya. Melalui kuesioner yang disebarkan ini, penelitian dapat mengetahui asal Program Studi dari responden kuesioner.





Gambar 2. Diagram Program Studi Responden

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Berdasarkan diagram *pie* di atas, dapat kita ketahui bahwa responden terbesar dari penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran sebanyak 25 orang atau 34,7% dan jumlah responden terendah adalah mahasiswa Pendidikan Akuntansi, Pendidikan Bisnis, dan Administrasi Perkantoran Digital sebanyak 4 orang atau 5,6%.

a. Analisis Statistik Deskriptif Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1)

Data variabel Gamifikasi dalam Pembelajaran didapatkan melalui pengisian kuesioner berisi 10 soal oleh 70 mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022. Masing-masing jawaban mahasiswa ditotal menghasilkan sebuah data variabel Gamifikasi

Tabel 1. Statistik Deskriptif Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1)

Modus	Median	Mean	Dev	Min	Max
40	33	33,31	4,009	26	40

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Standar deviasi sebesar 4,009 yang dibulatkan menjadi 4 ini menunjukkan adanya variasi yang normal dalam skor Gamifikasi yang dirasakan oleh mahasiswa.

b. Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar (X2)

Data variabel Gamifikasi dalam Pembelajaran didapatkan melalui pengisian kuesioner berisi 10 soal oleh 70 mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022. Masing-masing jawaban mahasiswa ditotal menghasilkan sebuah data variabel Minat Belajar

Table 2. Statistik Deskriptif Minat Belajar (X2)

Modus	Median	Mean	Dev	Min	Max
30	30	30,4	4,365	22	40

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Standar deviasi sebesar 4,365 yang dibulatkan menjadi 4 ini menunjukkan adanya variasi yang normal dalam skor minat belajar yang dirasakan oleh mahasiswa.

c. Analisis Statistik Deskriptif Keterampilan Kolaborasi (Y)

Data variabel Keterampilan Kolaborasi didapatkan melalui pengisian kuesioner berisi 10 soal oleh 70 mahasiswa Fakultas Ekonomi 2022. Masing-masing jawaban mahasiswa ditotal menghasilkan sebuah data variabel Keterampilan Kolaborasi.

Table 3. Statistik Deskriptif Keterampilan Kolaborasi (Y)

Modus	Median	Mean	Dev	Min	Max
27	31	31	3,738	25	40

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Standar deviasi sebesar 3,738 yang dibulatkan menjadi 3,7 ini menunjukkan adanya variasi yang normal dalam skor Keterampilan Kolaborasi mahasiswa.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan menggunakan *Jeffreys's Amazing Statistic Program* (JASP) dengan metode Anderson-Darling. Suatu variabel yang memiliki nilai $P > 0,05$ maka distribusi dinyatakan normal.

Table 4. Hasil Uji Normalitas X1, X2, dan Y.

Variabel	Test	Statistik	P
Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1)	<i>Anderson-Darling</i>	1.252	0.248
Minat Belajar (X2)	<i>Anderson-Darling</i>	0.850	0.446
Keterampilan Kolaborasi (Y)	<i>Anderson-Darling</i>	0.904	0.441

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Pengujian normalitas pada penelitian ini ditemukan bahwa masing-masing X1, X2, dan Y memiliki nilai P sebesar 0,248, 0,446, dan 0,441. Ketiga nilai tersebut merupakan nilai yang lebih besar dari 0,05. Dengan begitu dapat kita simpulkan bahwa semua variabel penelitian ini memiliki distribusi data yang normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas ini dilakukan menggunakan *Jeffreys's Amazing Statistic Program* (JASP). Untuk mengetahui apakah terdapat multikolinearitas atau tidak, jika nilai *tolerance* $> 0,10$ maka tidak ditemukan multikolinearitas dan jika nilai *VIF* $< 10,00$ maka tidak terjadi multikolinearitas.

Table 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1)	0,730	1,369

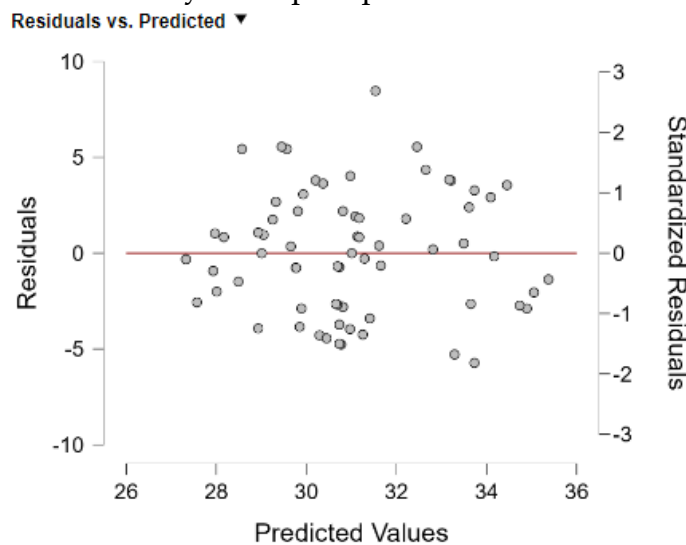
Minat Belajar (X2)	0,730	1,369
--------------------	-------	-------

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Variabel Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) dan Minat Belajar (X2) memiliki nilai *tolerance* sebesar 0.730 dan VIF sebesar 1.369. Dari hasil data tersebut dapat kita simpulkan bahwa baik dalam Variabel Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) dan variabel Minat Belajar (X2) tidak ditemukan multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan scatterplots. *Scatterplots* akan menunjukkan pola gambar sesuai dengan sifat dari data. Data yang memiliki Heteroskedastisitas akan menampilkan grafik *scatterplots* yang memiliki pola tertentu. Pola tersebut biasanya berupa kipas atau kurva.



Gambar 3. Scatterplot Hasil Uji Heteroskedastisitas

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Pada penelitian ini dapat kita lihat hasil *scatterplot* pada gambar di atas ini. Gambar di atas menunjukkan persebaran yang acak atau berantakan di sekitar garis nol serta tidak menunjukkan pola tertentu seperti kipas atau kurva. Dengan pola yang tersebar ini menunjukkan bahwa tidak ditemukannya masalah Heteroskedastisitas. Dengan begitu, dapat kita simpulkan bahwa variabel Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Minat Belajar mempengaruhi variabel Keterampilan Kolaborasi.

3. Uji Hipotesisi

a. Uji Regresi Linear Berganda

Gambar di bawah ini menyajikan hasil analisis ANOVA regresi linear berganda. Berdasarkan hasil pengujian ini, dapat kita simpulkan bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) dan Minat Belajar (X2) yang memiliki nilai p terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelompok.

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	278.723	2	139.362	13.625	< .001
	Residual	685.277	67	10.228		
	Total	964.000	69			

Note. M₁ includes Penerapan Gamifikasi (X1), Minat Belajar (X2)

Gambar 4. Hasil Uji ANOVA

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Nilai F sebesar 13.625 dikatakan cukup besar yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari variabel dependen terhadap variabel independen. Dengan nilai p dan F ini dapat diketahui bahwa kedua variabel independen memiliki Pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

b. Uji t

Berdasarkan gambar di bawah ini, dapat kita ketahui bahwa nilai t Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) adalah sebesar 0.350 dan *P-value* sebesar 0.727 (>0,05). Nilai T tabel untuk df residual sebesar 67 adalah 1,996. Nilai t hitung X1 lebih kecil dari pada t tabel. Gamifikasi (X1) dikatakan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen karena tidak ada bukti statistic yang kuat untuk mendukung atau membuktikan bahwa Gamifikasi (X1) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

Coefficients

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀	(Intercept)	31.000	0.447		69.390	< .001
M ₁	(Intercept)	16.294	3.436		4.742	< .001
	Penerapan Gamifikasi (X1)	0.039	0.112	0.042	0.350	0.727
	Minat Belajar (X2)	0.441	0.103	0.515	4.269	< .001

Gambar 5. Hasil Uji t

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Variabel Minat Belajar (X2) memiliki nilai t sebesar 4,269 dan *P-value* <0,001 (<0,05). Nilai t hitung X2 lebih besar dari pada t tabel Minat Belajar (X2). Maka dapat bahwa Minat Belajar (X2) memiliki Pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

c. Koefisien Determinasi

Berdasarkan gambar dibawah ini, dapat kita ketahui bahwa nilai R² adalah 0,289 atau bisa kita ubah menjadi 28,9%. Dengan nilai tersebut dapat kita simpulkan bahwa variabel Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) dan variabel Minat Belajar (X2) memberikan Pengaruh sebesar 28,9%, sedangkan selebihnya, yaitu 71,1%. merupakan pengaru variabel oleh lain.

Model Summary - Keterampilan Kolaborasi (Y)

Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE
M ₀	0.000	0.000	0.000	3.738
M ₁	0.538	0.289	0.268	3.198

Note. M₁ includes Penerapan Gamifikasi (X1), Minat Belajar (X2)

Gambar 6. Hasil Uji Koefisien Determinan

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti dengan JASP

Pembahasan

1. Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Kolaborasi (Y) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan sebelumnya.

Mendengar kata gamifikasi tentu membuat banyak orang merasa tertuju perhatiannya pada fakta bahwa gamifikasi dilakukan dengan adanya *game*/permainan sehingga memberikan kesan yang seru ketika melakukan kegiatan, contohnya ketika belajar. Beberapa penelitian terdahulu seperti (Rahma et al., 2023) juga menyatakan bahwa dengan adanya gamifikasi, dapat menciptakan suasana menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan ini membuat peserta didik/mahasiswa menjadi lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran dan juga untuk bekerja sama dengan timnya agar mereka bisa menang dalam gamifikasi yang ada papan peringkatnya.

Berbeda dengan banyak penelitian terdahulu, hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran tidak mempengaruhi keterampilan dalam pembelajaran. Hal ini memang sedikit berbeda dengan kebanyakan penelitian yang setuju dengan adanya pengaruh. Namun, interaksi mahasiswa terhadap lingkungan yang satu dapat berbeda dengan lingkungan yang lainnya. Hal ini didukung oleh (Sailer & Homner, 2020) yang menyatakan bahwa bagaimana individu berinteraksi terhadap lingkungannya harus diperhatikan karena mungkin saja mereka berinteraksi dengan cara yang berbeda baik itu sesuai dengan perancang gamifikasi atau tidak. Pernyataan ini berarti bahwa walaupun gamifikasi diterapkan untuk mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa, masih ada kemungkinan bahwa hal ini tidak berjalan sesuai dengan yang sudah diharapkan oleh perancang. Kaitannya dengan penelitian ini, keterampilan kolaborasi mahasiswa tidak berjalan sesuai dengan harapan dari adanya gamifikasi sebagai sistem yang dianggap *engaging* dan interaktif.

Penelitian (Rodrigues et al., 2022) menyatakan bahwa dalam Gamifikasi dalam Pembelajaran terdapat *Novelty Effect* yang menurun terhitung setelah 4 minggu pertama dan berlangsung selama 2-6 minggu. Saat ini terhitung sejak memasuki semester 5 pada 2 September hingga pengambilan *sample* dengan kuesioner di 7 Oktober, mahasiswa sudah melewati 4 minggu pertama perkuliahan yang berarti adanya kemungkinan bahwa mahasiswa FE UNJ 2022 ini sedang didalam fase penurunan *Novelty Effect* yang berlangsung hingga 6 minggu ke depan. Salah satu efek gamifikasi ini adalah mendorong individu untuk berkolaborasi dengan temannya karena ada elemen *Competitive-collaboration*. Namun, karena

mahasiswa sedang dalam penurunan *Novelty Effect* maka efek kolaborasi yang didorong oleh gamifikasi ini juga mengalami penurunan sehingga Pengaruh gamifikasi untuk meningkatkan kolaborasi sedang di tahap yang rendah atau bahkan tidak berpengaruh. Ditambah lagi, 19 dari 72 responden penelitian memilih 4 (Sangat Setuju) dan 35 dari 72 menjawab 3 (Setuju) terkait gamifikasi sering diterapkan dalam pembelajaran karena dalam 1 hari ada mata kuliah yang menerapkan gamifikasi. Jadi karena dalam 1 hari ada gamifikasi, lama kelamaan bagi mahasiswa gamifikasi sudah bukan hal baru lagi yang menimbulkan rasa "Excited."

Faktor lain yang dapat mempengaruhi seseorang dalam Gamifikasi dalam Pembelajaran ini adalah karakter pada dirinya. Gamifikasi dapat menunjukkan hasil yang berbeda tergantung dengan kepribadian mahasiswa itu sendiri. Penelitian (Smiderle et al., 2020) mengatakan bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran antara yang introvert dengan yang ekstrovert menunjukkan hasil yang berbeda. Orang-orang yang introvert cenderung memiliki *engagement* yang tinggi, sedangkan yang ekstrovert memiliki *engagement* yang lebih rendah. Kepribadian mahasiswa FE UNJ 2022 dapat menjadi alasan mengapa rendahnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran karena setiap kepribadian memiliki reaksi yang berbeda terhadap gamifikasi.

Berdasarkan pembahasan ini dapat kita simpulkan bahwa walaupun gamifikasi sering kali dianggap sebagai hal yang membawa perubahan lebih baik dalam pembelajaran, ada sisi lain yang menganggap gamifikasi tidak berpengaruh kuat dalam pembelajaran. Hal ini bisa dipengaruhi oleh durasi waktu Gamifikasi dalam Pembelajaran yang dianggap cukup sering dan cukup lama sehingga bosan atau jenuh. Bisa juga disebabkan karena adanya faktor dari kepribadian mahasiswa FE UNJ 2022 yang memang kurang terpengaruh terhadap gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka.

2. Pengaruh Minat Belajar terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa

Dalam penelitian ini ditemukan hasil bahwa Minat Belajar (X₂) berpengaruh secara signifikan terhadap Keterampilan Kolaborasi (Y) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan sebelumnya.

Minat belajar seseorang merupakan ketertarikan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal. Minat belajar tidak hanya berfokus pada seseorang yang menyukai atau bersemangat ketika belajar, tetapi juga tentang bagaimana orang tersebut memastikan mereka melakukan suatu hal yang dapat mencapai apa yang dibutuhkan atau diperlukan pada pembelajaran tersebut. Sejalan dengan pendapat (Ginting, 2021) yang menyatakan bahwa seseorang akan mau untuk terlibat apabila mereka memiliki keinginan (minat) untuk menguasai materi pembelajaran tersebut. Tidak hanya menguasai materi, tetapi mereka akan bersedia untuk berkolaborasi dan berkooperasi dengan temannya agar dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu (Ginting, 2021).

Penelitian lain dari (Sihombing et al., 2024) mengatakan bahwa orang yang memiliki minat belajar yang tinggi akan menunjukkan partisipasi dan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini bahwa minat belajar yang orang miliki minat belajar akan meningkatkan keterampilan kolaborasinya karena mereka terbiasa untuk berpartisipasi. Orang yang memiliki minat dalam pembelajaran akan cenderung lebih ingin terlibat dalam pembelajaran tersebut karena terdapat rasa suka atau kepuasan ketika belajar. Dengan terlibat atau berpartisipasi aktif ini mereka bersama-sama dapat mencapai tujuan yang ingin

dicapai. Kerja sama yang membutuhkan komunikasi juga dapat didorong oleh minat belajar. Menurut (Astuti & Apriyani, 2022) minat belajar dapat mendorong komunikasi seseorang. Dengan dorongan komunikasi ini dapat membantu mahasiswa ketika mereka sedang berdiskusi untuk mengomunikasikan pendapatnya atau pemikirannya dalam kelompok.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar memiliki Pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi. Hal ini dibuktikan dari uji hipotesis dan juga dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa minat belajar menjadi pendorong partisipasi, keterlibatan, dan komunikatif yang merupakan pondasi dari kolaborasi. Orang dengan minat belajar tinggi pasti akan terbuka untuk berkolaborasi agar dapat bekerja sama menyelesaikan tugas.

3. Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Kolaborasi. Hal ini berdasarkan pengujian nilai t hitung yang ternyata lebih rendah dari nilai t tabel sehingga tidak ditemukan bukti kuat bahwa Gamifikasi dalam Pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa. Disisi lain, ditemukan bahwa adanya pengaruh dari Minat Belajar (X2) terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa. Hal ini didasarkan pada pengujian nilai t hitung yang ternyata lebih besar daripada nilai t tabel sehingga ditemukan bukti kuat untuk mendukung bahwa Minat Belajar berpengaruh terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa.

Penelitian menurut (Qiao et al., 2024), Gamifikasi kolaboratif dianggap kompleks karena memerlukan interaksi antara anggota tim dan memerlukan koordinasi dan komunikasi yang efektif untuk mencapai tujuan bersama. Desain gamifikasi kolaboratif harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti penetapan tujuan bersama, penghargaan, dan pelatihan kolaborasi, agar tidak menghambat proses belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tanpa perhatian terhadap elemen-elemen ini, gamifikasi kolaboratif dapat menyebabkan kebingungan atau ketidakpuasan di antara mahasiswa, yang pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan keterlibatan mereka. Berdasarkan. Faktor-faktor tersebut mungkin tidak diperhatikan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh Mahasiswa FE UNJ 2022 sehingga gamifikasi dalam pembelajaran tidak mendorong mereka untuk berkolaborasi.

Penelitian (Hartinah et al., 2019) menyatakan bahwa dengan adanya minat, maka akan muncul keinginan orang untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Dilansir dari (Hartinah et al., 2019), orang yang memiliki minat yang tinggi akan muncul dari dalam dirinya keinginan untuk berpartisipasi. (Rahmawati et al., 2018) dalam (Chandra, 2024) juga menyatakan bahwa seseorang yang memiliki minat belajar tinggi cenderung terlibat secara serius dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan teori ini dapat dikaitkan dengan hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa adanya pengaruh dari minat belajar maka semakin baik tingkat keterampilan kolaborasi mahasiswa.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak memiliki kontribusi pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi, sedangkan minat belajar memberikan kontribusi pengaruh yang signifikan

terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa minat belajar memegang peran yang lebih penting dibandingkan gamifikasi dalam pembelajaran mahasiswa FE UNJ 2022.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa FE UNJ 2022, peneliti mampu menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Kolaborasi (Y) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022. Hal ini bisa dipengaruhi oleh durasi waktu Gamifikasi dalam Pembelajaran yang dianggap cukup sering dan cukup lama sehingga bosan atau jenuh. Bisa juga disebabkan karena adanya faktor dari kepribadian mahasiswa FE UNJ 2022 yang memang kurang terpengaruh terhadap gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka.
2. Minat Belajar (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap terhadap Keterampilan Kolaborasi (Y) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022. Minat belajar menjadi pendorong partisipasi, keterlibatan, dan komunikatif yang merupakan pondasi dari kolaborasi. Orang dengan minat belajar tinggi pasti akan terbuka untuk berkolaborasi agar dapat bekerja sama menyelesaikan tugas.
3. Gamifikasi dalam Pembelajaran (X1) tidak memiliki kontribusi pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi, sedangkan Minat Belajar (X2) memberikan kontribusi pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa minat belajar memegang peran yang lebih penting dibandingkan gamifikasi dalam pembelajaran Mahasiswa FE UNJ 2022.

Implikasi

Terdapat implikasi yang bisa didapatkan dari hasil penelitian ini. Beberapa implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan baru mengenai keterampilan kolaborasi dan mengapa memiliki keterampilan kolaborasi tersebut penting untuk menghadapi masa depan. Selain itu, dengan penelitian ini mahasiswa dapat mengetahui bagaimana mereka dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi.

2. Bagi Dosen

Dengan mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan kolaborasi ini, dosen dapat membuat pembelajaran yang lebih menarik atau berbeda. Dengan pembelajaran yang berbeda ini diharapkan dapat meningkatkan minat mahasiswa dan meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka. Dosen juga dapat mengevaluasi gamifikasi dalam pembelajarannya untuk mengetahui apakah gamifikasi tersebut sudah cukup baik untuk keterampilan kolaborasi atau malah meningkatkan individualisme mahasiswa.

Keterbatasan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini tidak bisa dipungkiri bahwa ada beberapa keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Sulitnya menjangkau lebih banyak responden sehingga tidak banyak yang menjadi sampel pada penelitian ini.
2. Peneliti tidak dapat meneliti lebih dalam aspek-aspek dukungan lain yang dapat mempengaruhi keterampilan kolaborasi.
3. Keterbatasan waktu bagi peneliti untuk mengumpulkan data dan mengolah data penelitian.
4. Tidak adanya data mengenai variasi gamifikasi yang ada dalam pembelajaran Mahasiswa Fakultas Ekonomi UNJ 2022.

Rekomendasi Penelitian Selanjutnya

Terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya sebaiknya mendapatkan sampel yang lebih banyak. Jika memungkinkan, dapatkan lebih dari 100 sampel agar bisa mendapatkan nilai reliabilitas yang lebih tinggi.
2. Penelitian selanjutnya dapat meneliti dengan mempertimbangkan aspek-aspek lain yang dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan kolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ariyanto, S. R., & Muslim, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Smk Melalui Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Vokasi Teknik Otomotif*, 1(1), 25–33.
- Astuti, M., & Apriyani, D. C. N. (2022). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII Smp. *Jurnal Edumatic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 35–40. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v1i01.453>
- Chandra, K. K. (2024). Minat Belajar dan Lingkungan Belajar Dalam Meningkatkan Proses Belajar Aktif Pendidikan Agama Buddha. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 201–206. <https://www.iltjournal.org/item/10125-73546/>
- Eka Ratnasari. (2022). Pengaruh Gamification Dan Perceived Enjoyment Terhadap Repurchase Intention Pada Pengguna Aplikasi Mobile Shopee Mahasiswa Feb Unesa. *Jurnal Ekonomi, Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan*, 1(2), 175–184. <https://doi.org/10.55606/jempper.v1i2.389>
- Ginting, D. (2021). Student Engagement, Factors, and Methods Affecting Active Learning in English Language Teaching. *VELES Voices of English Language Education Society*, 5(2), 215–228. <https://doi.org/10.29408/veles.v5i2.3968>
- Hartinah, S., Imsiyah, N., & Himmah, I. F. (2019). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Partisipasi Peserta Mengikuti Pelatihan Menjahit Garmen Appreal Di UPT Pelatihan Kerja

- Jember. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 5–9. <https://doi.org/10.19184/jlc.v3i1.13524>
- Hikmah, S. N. (2021). Hubungan Kecerdasan Numerik Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1065>
- Inayah, A. N., Maftuh, B., & Sumantri, Y. K. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap minat belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia*, 10(02), 173–187. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i2.59735>
- ISNAINI, M., TRIMULYONO, G., & HIKMAH, Z. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kolaborasi. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 501–507. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3127>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Maharadja, A. N., Maulana, I., & Dermawan, B. A. (2021). Penerapan Metode Regresi Linear Berganda untuk Prediksi Kerugian Negara Berdasarkan Kasus Tindak Pidana Korupsi. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(1), 95–102. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i1.3184>
- Malik, A., & Ubaidillah, M. (2021). Multiple Skill Laboratory Activities: How To Improve Students' Scientific Communication and Collaboration Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(4), 585–595. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i4.31442>
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Nurhikmah, H., Aswan, D., Bena, B. A. N., & Ramli, A. M. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/2074>
- Nurwahidah, N., Samsuri, T., Mirawati, B., & Indriati, I. (2021). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik. *Reflection Journal*, 1(2), 70–76. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.556>
- Pamungkas, I. B., Wibowo, W. A., & Juanda, A. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Mahasiswa Tingkat 1 Program Studi Manajemen Universitas Pamulang. *Jurnal Semarak*, 4(1), 41–50.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.772>
- Purba, A. Z., Nasution, H. F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>

- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity : Journal Of Education*, 4(3), 131–139.
- Qiao, S., Yeung, S. S., Shen, X. A., Leung, K. L., Ng, T. K., & Chu, S. K. W. (2024). How competitive, cooperative, and collaborative gamification impacts student learning and engagement. *Language Learning & Technology*, 28(1), 1–19. <https://www.lltjournal.org/item/10125-73546/>
- Rahma, K. A., Mulyati, D., & Permana, H. (2023). Pengembangan Gamifikasi Untuk Melatihkan Kolaborasi Siswa Sma Pada Materi Termodinamika. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, XI, 203–212. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf28>
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Rodrigues, L., Pereira, F. D., Toda, A. M., Palomino, P. T., Pessoa, M., Silva, L., Carvalho, G., Fernandes, D., Oliveira, E. H. T., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2022). Gamification suffers from the novelty effect but benefits from the familiarization effect : Findings from a longitudinal study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 6. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00314-6>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Erhaka Utama.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Shofia, N. K., & Suyitno, I. (2020). Problematika Belajar Bahasa Indonesia Mahasiswa Asing. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 4(2), 204–214. <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>
- Sihombing, J. S., Purnawan, P. E., Sababalat, K. Z., & Tafonao, T. (2024). Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 106–118. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.106-118>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Arthur, J., Miranda, P. De, & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students ' learning , engagement and behavior based on their personality traits. *Springer Open*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Sufajar, D., & Qosyim, A. (2022). Analisis Keterampilan Kolaborasi SISWA SMP pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19. 10(2), 253–259. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/45054>
- Sumartini, Harahap, K. S., & Sthevany. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna X. *Aurelia Journal*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>

- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Susanto, P. C., Airini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Takene, K. (2024). Dampak Faktor Minat Terhadap Partisipasi Peserta Didik dalam Mengikuti Pelajaran Agama Katolik pada Kelas VII dan VIII SMPK Santa Maria Assumpta Kupang. *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jipp.v2i1.267>
- Tekad, T., & Pebriana, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team-Based Project terhadap Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2), 134–141. <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5445>
- Utami, Y., Rasmana, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Uz Bilgin, C., & Gul, A. (2020). Investigating the Effectiveness of Gamification on Group Cohesion, Attitude, and Academic Achievement in Collaborative Learning Environments. *TechTrends*, 64(1), 124–136. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00442-x>
- Wibawa, F. A., & Pritandhari, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 2(3), 109–117.
- Widana, W., & Muliana, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. In *Klik Media*. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Wiethof, C., Tavanapour, N., & Bittner, E. (2021). Designing and Evaluating a Collaborative Writing Process with Gamification Elements: Toward a Framework for Gamifying Collaboration Processes. *AIS Transactions on Human- Computer Interaction*, 13(1), 38–61. <https://doi.org/10.17705/1thci.00141>
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Yanti, F. P., & Nasution, I. N. (2022). Berselancar di Internet untuk Menghilangkan Rasa Bosan Ketika Melakukan Pembelajaran Daring. *Jurnal Riset Psikologi (JRP)*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i2.1600>