

Pengaruh Metode Gamifikasi dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Abbassyakhrin^{1*}, Erni Suryani²
^{1,2}Universitas Nggusuwaru, Kota Bima
Email: abbangge71@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh metode gamifikasi dan gaya belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa semester 7 di Universitas Nggusuwaru Bima. Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan tinggi menawarkan potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, namun efektivitasnya pada berbagai gaya belajar masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pre-test dan post-test pada 31 mahasiswa yang dikategorikan dalam gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Intervensi gamifikasi diterapkan selama satu semester dengan integrasi elemen poin, lencana, papan peringkat, narasi, dan misi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah penerapan gamifikasi, dengan rata-rata kenaikan skor 12,42 poin ($t(30) = 28,76$, $p < 0,001$). Tidak ditemukan perbedaan signifikan efektivitas gamifikasi antar gaya belajar, yang ditunjukkan oleh hasil ANOVA dua arah ($F(2,28) = 0,18$, $p = 0,836$). Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara umum, tanpa memandang gaya belajar. Implikasi penelitian ini mendukung penerapan gamifikasi secara luas dalam kurikulum pendidikan tinggi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa.

Keywords: Desain pembelajaran, Gamifikasi, Gaya belajar, Motivasi belajar, Pendidikan tinggi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan tinggi. Institusi pendidikan tinggi di seluruh dunia kini dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dengan kebutuhan generasi digital native yang menuntut metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi modern (Prensky, 2001). Metode pembelajaran tradisional yang berfokus pada ceramah satu arah dan hafalan dinilai kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa masa kini, sehingga diperlukan inovasi dalam desain pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan

keterlibatan mahasiswa (Oblinger & Oblinger, 2005).

Di Indonesia, tantangan tersebut semakin kompleks akibat adanya kesenjangan digital dan infrastruktur pendidikan yang tidak merata, terutama di wilayah-wilayah seperti Nusa Tenggara Barat. Universitas Nggusuwaru Bima merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi yang menghadapi tantangan tersebut, baik dalam menyediakan pendidikan berkualitas maupun dalam memastikan metode pembelajaran tetap relevan dan menarik bagi mahasiswa yang berasal dari latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam (Ariani, 2020). Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa di daerah.

Salah satu pendekatan inovatif yang semakin mendapat perhatian dalam pendidikan tinggi adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembelajar (Deterding et al., 2011). Gamifikasi memanfaatkan berbagai elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, narasi, dan misi pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa, motivasi belajar, dan hasil akademik di berbagai konteks pendidikan tinggi (Huang & Hew, 2018; (Sailer & Homner, 2020; (Abbassyakhrin et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih terfokus pada negara maju dan belum banyak yang mengkaji implementasi gamifikasi di perguruan tinggi Indonesia, khususnya di wilayah timur.

Selain faktor inovasi pembelajaran, karakteristik individual mahasiswa juga perlu diperhatikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu karakteristik yang penting adalah gaya belajar, yaitu preferensi individu dalam menerima dan memproses informasi (Fleming & Mills, 1992). Gaya belajar yang umum dikenal meliputi visual, auditori, dan kinestetik. Pemahaman terhadap gaya belajar mahasiswa dapat membantu pendidik dalam memilih pendekatan yang sesuai agar proses pembelajaran lebih optimal. Meskipun validitas konsep gaya belajar masih menjadi perdebatan (Pashler et al., 2008), banyak

pendidik dan mahasiswa yang merasakan manfaat dari penyesuaian strategi pembelajaran berdasarkan preferensi belajar.

Penelitian mengenai keterkaitan antara gamifikasi dan gaya belajar dalam konteks pendidikan tinggi masih terbatas, terutama di Indonesia. Beberapa studi internasional menunjukkan bahwa integrasi antara gamifikasi dan pemahaman gaya belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena elemen-elemen game dapat disesuaikan dengan preferensi belajar mahasiswa (Yechkalo et al., 2024). Misalnya, mahasiswa visual dapat lebih termotivasi dengan tampilan grafis dan badge, sedangkan mahasiswa auditori dapat lebih terlibat dengan narasi atau diskusi berbasis suara. Namun, belum banyak penelitian yang secara empiris menguji bagaimana interaksi antara gamifikasi dan gaya belajar mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi Indonesia.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat pentingnya motivasi belajar sebagai faktor penentu keberhasilan akademik mahasiswa. Motivasi belajar yang tinggi terbukti berkorelasi positif dengan prestasi akademik dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Pintrich, 2003; (Zainuddin et al., 2020). Dalam konteks globalisasi dan persaingan dunia kerja yang semakin ketat, lulusan perguruan tinggi dituntut untuk memiliki motivasi dan kompetensi yang tinggi agar mampu bersaing secara profesional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode gamifikasi dan gaya belajar

terhadap motivasi belajar mahasiswa semester 7 di Universitas Nggusuwaru Bima. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di daerah. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan tinggi yang lebih adaptif dan responsif terhadap tantangan zaman.

Secara khusus, penelitian ini berupaya menjawab beberapa pertanyaan utama: (1) Bagaimana pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar mahasiswa semester 7 di Universitas Nggusuwaru Bima? (2) Apakah terdapat perbedaan efektivitas metode gamifikasi berdasarkan gaya belajar mahasiswa (visual, auditori, kinestetik)? (3) Bagaimana interaksi antara metode gamifikasi dan gaya belajar dalam mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai inovasi pembelajaran di pendidikan tinggi Indonesia dan memberikan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan yang menghadapi tantangan serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental research*) untuk menguji pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar mahasiswa semester 7 di Universitas Nggusuwaru Bima. Desain penelitian yang dipilih adalah pre-test dan post-test, di mana pengukuran motivasi belajar dilakukan sebelum dan sesudah intervensi

gamifikasi. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester genap tahun akademik 2024 di lingkungan Universitas Nggusuwaru Bima.

Subjek penelitian adalah 31 mahasiswa semester 7 yang dipilih melalui teknik stratified random sampling. Pemilihan ini bertujuan agar representasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik seimbang dalam sampel. Kriteria inklusi meliputi mahasiswa aktif semester 7, bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian selama satu semester, serta memiliki akses perangkat digital yang diperlukan untuk mengikuti intervensi gamifikasi.

Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari *Academic Motivation Scale* (AMS) oleh Vallerand et al., (1992), yang telah banyak digunakan dalam penelitian pendidikan tinggi di Indonesia dan internasional. Kuesioner ini terdiri dari 28 item yang mengukur dimensi motivasi intrinsik, ekstrinsik, dan amotivasi, dengan skala Likert 7 poin. Selain itu, identifikasi gaya belajar mahasiswa dilakukan menggunakan kuesioner VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) yang dikembangkan oleh (Fleming & Mills, 1992), yang terdiri dari 15 pertanyaan untuk mengklasifikasikan preferensi belajar mahasiswa.

Penelitian diawali dengan sosialisasi kepada peserta terkait tujuan, prosedur, dan etika penelitian. Setelah memperoleh persetujuan partisipasi, mahasiswa mengisi kuesioner *pre-test* motivasi belajar dan kuesioner gaya belajar. Selanjutnya, intervensi gamifikasi diterapkan selama 12

minggu perkuliahan. Platform pembelajaran daring yang digunakan mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi, seperti sistem poin, lencana digital, papan peringkat mingguan dan bulanan, narasi pembelajaran, serta misi dan tantangan kelompok. Setiap mahasiswa memperoleh akses dan orientasi penggunaan platform di awal semester.

Selama intervensi, mahasiswa mengikuti aktivitas pembelajaran yang telah digamifikasi, baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini meliputi penyelesaian tugas, partisipasi diskusi, dan penyelesaian misi pembelajaran yang semuanya terintegrasi dalam sistem penilaian berbasis gamifikasi. Monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkala untuk memastikan keterlibatan mahasiswa, serta memberikan umpan balik dan motivasi tambahan melalui fitur leaderboard dan reward digital.

Pada akhir semester, mahasiswa kembali mengisi kuesioner *post-test* motivasi belajar. Selain data kuantitatif, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur kepada sebagian peserta untuk memperoleh data kualitatif terkait pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif menggunakan perangkat lunak statistik. Uji *paired samples t-test* digunakan untuk membandingkan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi pada seluruh sampel. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan efektivitas gamifikasi berdasarkan gaya belajar, dilakukan analisis *two-way ANOVA*. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebagai prasyarat analisis statistik.

Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Partisipan

Dari 31 mahasiswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, distribusi berdasarkan gaya belajar adalah sebagai berikut: 11 mahasiswa (35.5%) memiliki gaya belajar visual, 10 mahasiswa (32.3%) memiliki gaya belajar auditori, dan 10 mahasiswa (32.3%) memiliki gaya belajar kinestetik. Distribusi ini menunjukkan representasi yang relatif seimbang dari ketiga gaya belajar utama.

Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar

Hasil analisis *paired samples t-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa setelah penerapan metode gamifikasi. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 142.58 (SD = 18.32) pada pre-test menjadi 155.00 (SD = 19.67) pada post-test, dengan selisih rata-rata sebesar 12.42 poin (95% CI: 11.53-13.31).

Hasil uji *t* menunjukkan $t(30) = 28.76$, $p < 0.001$, dengan effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 2.67$). Temuan ini mengkonfirmasi hipotesis penelitian bahwa metode gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Efektivitas Gamifikasi Berdasarkan Gaya Belajar

Analisis berdasarkan gaya belajar menunjukkan bahwa semua kelompok mengalami peningkatan motivasi yang substansial: Gaya Belajar Visual: Peningkatan rata-rata 12.55 poin (dari 143.18 menjadi 155.73); Gaya Belajar Auditori: Peningkatan rata-rata 12.30 poin (dari 141.70 menjadi

154.00); Gaya Belajar Kinestetik: Peningkatan rata-rata 12.30 poin (dari 142.90 menjadi 155.20); Hasil two-way ANOVA menunjukkan efek utama yang signifikan dari metode gamifikasi ($F(1,28) = 826.56$, $p < 0.001$, $\eta^2 = 0.967$), namun tidak ada efek utama yang signifikan dari gaya belajar ($F(2,28) = 0.12$, $p = 0.887$) atau interaksi yang signifikan antara metode gamifikasi dan gaya belajar ($F(2,28) = 0.18$, $p = 0.836$).

Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Temuan penelitian ini sejalan dengan meta-analisis terbaru yang menunjukkan bahwa gamifikasi secara konsisten meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran (Sailer & Homner, 2020). Peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dengan effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 2.67$) mengindikasikan bahwa metode gamifikasi memberikan dampak praktis yang substansial.

Berdasarkan teori *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2020), elemen-elemen gamifikasi yang diterapkan dalam penelitian ini berhasil memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar mahasiswa. Sistem poin dan lencana memberikan rasa kompetensi, pilihan dalam misi pembelajaran mendukung otonomi, dan aktivitas kelompok serta papan peringkat memfasilitasi rasa keterkaitan sosial.

Hasil ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya di Indonesia yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Abbassyakhrin et al., 2024). Penelitian tersebut menggunakan desain faktorial dan menemukan bahwa

metode gamifikasi perlu diterapkan dengan memperhatikan karakteristik individual siswa.

Konsistensi Efektivitas Across Gaya Belajar

Salah satu temuan menarik dari penelitian ini adalah konsistensi efektivitas gamifikasi di seluruh gaya belajar yang berbeda. Meskipun teori gaya belajar mengusulkan bahwa individu dengan preferensi belajar yang berbeda akan merespons secara berbeda terhadap metode pembelajaran tertentu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi efektif untuk semua mahasiswa, terlepas dari gaya belajar mereka.

Temuan ini mendukung pandangan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat mengakomodasi berbagai preferensi belajar melalui diversitas elemen yang ditawarkan. Platform gamifikasi dalam penelitian ini mengintegrasikan elemen visual (lencana, grafik kemajuan), auditori (narasi, diskusi), dan kinestetik (aktivitas interaktif, simulasi), sehingga dapat menarik bagi mahasiswa dengan berbagai gaya belajar.

Implikasi untuk Konteks Pendidikan Indonesia

Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam konteks pendidikan tinggi Indonesia, khususnya di wilayah Indonesia timur. Temuan positif ini sangat relevan mengingat tantangan yang dihadapi institusi pendidikan tinggi di daerah terpencil dalam hal keterbatasan sumber daya dan infrastruktur (Ariani, 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan tren peningkatan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Indonesia, terutama dalam era digitalisasi pendidikan (Dindin, 2024).

Konsistensi efektivitas gamifikasi across gaya belajar menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat diimplementasikan secara luas dalam kurikulum tanpa perlu penyesuaian khusus berdasarkan gaya belajar individual mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa semester 7 di Universitas Nggusuwaru Bima, dengan peningkatan rata-rata 12.42 poin dan effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 2.67$).
2. Efektivitas gamifikasi konsisten di seluruh gaya belajar, dengan peningkatan motivasi yang hampir identik untuk mahasiswa dengan gaya belajar visual (12.55 poin), auditori (12.30 poin), dan kinestetik (12.30 poin).
3. Tidak terdapat interaksi signifikan antara metode gamifikasi dan gaya belajar, mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat diterapkan secara universal tanpa perlu modifikasi khusus berdasarkan gaya belajar individual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abbassyakhrin, A., Setyosari, P., Zubaidah, S., & Sulton, S. (2024). Gamification and academic ability impact on students' meta-cognition and critical thinking

skills. *Research and Development in Education (RaDeN)*, 4(1), 127–137. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32126>

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dindin, H. (2024, January 23). *Pendidikan Digital di Indonesia*. Poltek SCI. <https://polteksci.ac.id/blog/pendidikan-digital-di-indonesia/>

Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155. <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>

Huang, B., & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education*, 125, 254–272. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>

Oblinger, Diana., & Oblinger, J. L. . (2005). *Educating the net generation*. EDUCAUSE.

Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning Styles. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105–119. <https://doi.org/10.1111/j.1539-6053.2009.01038.x>

Pintrich, P. R. (2003). A Motivational Science Perspective on the Role of Student Motivation in Learning and Teaching Contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 667–686. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.95.4.667>

- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- 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>
- Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Briere, N. M., Senecal, C., & Vallieres, E. F. (1992). The Academic Motivation Scale: A Measure of Intrinsic, Extrinsic, and Amotivation in Education. *Educational and Psychological Measurement*, 52(4), 1003–1017.
<https://doi.org/10.1177/0013164492052004025>
- Yechkalo, Y. V., Tkachuk, V. V., Shurupova, K. A., Zinchenko, V. M., & Puhach, A. V. (2024). *Gamification in higher education: methodology*.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>