
Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Mahasiswa Calon Guru

Suhardi Aldi^{*1}, Yayan Alpian², Nur Afni Yulistiawati¹, Yusrina¹, Nurul Fitriah¹

¹Universitas Lamappapoleonro, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Universitas Buana Perjuangan Karawang, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

e-mail: ^{*}suhardialdi@unipol.ac.id, ²yayan.alpian@ubpkarawang.ac.id, ¹nurafniy@unipol.ac.id,

¹yusrina@unipol.ac.id ¹nurulfitriah@unipol.ac.id

Abstract. This type of research is quantitative descriptive. This research aims to obtain an analysis of the needs of gamification-based learning media in prospective teacher students. The subjects of this study consisted of 52 students in the elementary school teacher education study program of Lamappapoleonro University. The method used in this study is a survey method using a questionnaire instrument. The data obtained was then analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of this study show that the analysis of gamification-based learning needs in prospective teacher students is 53.75%. These findings indicate that students have a positive interest and readiness for the use of gamification-based learning media in the lecture process. Gamification media is seen as able to increase learning motivation, active involvement, and a more interesting learning atmosphere. Therefore, the results of this research can be used as a basis for the development of gamification-based learning media that is in accordance with the needs and characteristics of prospective teacher students.

Keywords. Analisis Kebutuhan; Gamifikasi; Media Pembelajaran; Mahasiswa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di perguruan tinggi (Idongesit, 2025; Moodley, 2025). Pemanfaatan teknologi mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Kondisi ini menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi dan aktivitas visual (Bhattacharyya, 2025). Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama bagi mahasiswa calon guru (Prasetya *et al.*, 2025).

Mahasiswa calon guru memiliki peran strategis karena mereka dipersiapkan untuk menjadi pendidik profesional di masa depan. Pengalaman belajar yang diperoleh selama perkuliahan akan memengaruhi cara mereka mengelola pembelajaran ketika terjun ke dunia pendidikan (Hidayat *et al.*, 2025; Abdukodir, 2025). Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan media yang terbatas berpotensi menurunkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Maulana *et al.*, 2025; Nisa & Ansori, 2025). Salah satu alternatif media yang dinilai relevan dengan

kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Tenesaca *et al.*, 2025; Jimenez *et al.*, 2025). Penerapan gamifikasi tidak sekadar menghadirkan permainan, tetapi memanfaatkan mekanisme seperti tantangan, umpan balik, dan penghargaan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Deterding *et al.*, 2011; Hamari *et al.*, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada program pendidikan calon guru. Namun demikian, penerapan gamifikasi perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa agar dapat berjalan secara optimal.

Meskipun gamifikasi menawarkan berbagai keunggulan, kenyataannya tidak semua media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat diterapkan secara efektif (Brenes-Cuevas *et al.*, 2025). Salah satu penyebab utama adalah kurangnya analisis kebutuhan sebelum media tersebut dikembangkan dan digunakan. Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang penting untuk mengidentifikasi permasalahan, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran (Sugiyono, 2019; Prafitasari *et al.*, 2025). Tanpa adanya analisis kebutuhan yang tepat, media pembelajaran yang dikembangkan berpotensi tidak relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa. Oleh karena itu, analisis kebutuhan menjadi landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Pada konteks pendidikan calon guru, analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki peran yang sangat penting. Mahasiswa calon guru tidak hanya berperan sebagai peserta didik, tetapi juga sebagai calon pendidik yang diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran secara kreatif. Perbedaan latar belakang, kemampuan teknologi, serta gaya belajar mahasiswa menuntut adanya media pembelajaran yang kontekstual dan adaptif (Inggriyani & Putri, 2025; Hamzah *et al.*, 2025). Melalui kegiatan analisis kebutuhan, dosen dan pengembang media dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai harapan, minat, dan kesiapan mahasiswa terhadap penggunaan media gamifikasi (Podosynnikova & Homolia, 2025; Mursalin *et al.*, 2024). Pemahaman ini menjadi dasar yang kuat dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dan berkelanjutan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar secara aktif di era digital (Pingmuang & Koraneekij, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menegaskan pentingnya analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Branch (2009) menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan desain pembelajaran. Selain itu, Prensky (2010) mengemukakan bahwa generasi mahasiswa saat ini cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus membahas analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mahasiswa calon guru, khususnya pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, masih relatif terbatas. Keterbatasan ini menunjukkan adanya peluang penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lamappapoleonro memiliki tanggung jawab dalam menyiapkan calon guru yang kompeten dan adaptif

terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan kondisi pembelajaran yang ada, penggunaan media pembelajaran inovatif masih belum optimal dan cenderung terbatas pada metode konvensional. Pada sisi lain, mahasiswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki potensi besar untuk menerima pembelajaran berbasis gamifikasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi mahasiswa dan media pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan yang sistematis untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mahasiswa calon guru program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lamappapoleonro. Penelitian ini diharapkan mampu mengidentifikasi tingkat kebutuhan, minat, dan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi mahasiswa calon guru di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menerapkan metode survei untuk memperoleh gambaran kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lamappapoleonro, dengan melibatkan 52 mahasiswa sebagai responden penelitian. Pemilihan responden didasarkan pada keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi aktual di lapangan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan skala Likert. Kuesioner tersebut memuat 21 pernyataan yang dirancang untuk menggali persepsi dan kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi. Untuk memudahkan proses pengisian dan menjangkau responden secara efisien, kuesioner disebarluaskan secara daring melalui platform Google Form. Penggunaan media daring ini juga memungkinkan pengumpulan data yang lebih praktis dan terorganisasi.

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan mengonversi skor jawaban responden ke dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tertentu. Kategori persentase yang digunakan mengacu pada kriteria penilaian yang dikemukakan oleh Riduwan (2018), yang digunakan sebagai acuan untuk menafsirkan tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil analisis ini kemudian disajikan dalam bentuk tabel guna memperjelas interpretasi data yang diperoleh.

Table 1 Kategor Respon Mahasiswa

Persentase (%)	Kriteria
$81\% \leq \%R \leq 100\%$	Sangat Baik
$61\% \leq \%R < 80\%$	Baik
$41\% \leq R < 60\%$	Cukup Baik
$21\% \leq R < 40\%$	Tidak Baik
$\% R < 20\%$	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Riduwan, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Motivasi Belajar

Table 2 Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Sangat Baik		Baik		Cukup Baik		Tidak Baik		Sangat Tidak Baik	
	J	P	J	P	J	P	J	P	J	P
Pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti perkuliahan.	10	51.92	25	48.08	0	0	0	0	0	0
Pendekatan pembelajaran yang interaktif mendorong saya untuk menyelesaikan tugas pembelajaran.	17	32.69	31	59.62	4	7.69	0	0	0	0
Pembelajaran dengan pendekatan seperti media gamifikasi dapat membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.	17	32.69	28	53.85	7	13.46	0	0	0	0
Total %	39.10		53.85		7.05		0.00		0.00	

Keterangan:

J: Jumlah

P: Persen

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, motivasi belajar mahasiswa calon guru terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori baik. Mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif, yang dinilai mampu meningkatkan semangat serta keterlibatan mereka dalam mengikuti perkuliahan dan menyelesaikan tugas. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek desain pembelajaran dan interaktivitas memiliki peran penting dalam membangun motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran yang tidak monoton dan memberikan pengalaman belajar yang menantang cenderung lebih mudah diterima oleh mahasiswa calon guru, sehingga berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar

peserta didik apabila diterapkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Missouri, & Nurkasmir, 2024; Yuslitiawati, 2019). Unsur tantangan, umpan balik, dan aktivitas interaktif dalam gamifikasi mampu menumbuhkan antusiasme belajar serta mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Safitri & Tari, 2024). Oleh karena itu, hasil ini menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai alternatif media pembelajaran bagi mahasiswa calon guru, dengan tetap mempertimbangkan kesesuaian desain dan tujuan pembelajaran.

2. Keterlibatan Belajar (*Engagement*)

Table 3 Keterlibatan Belajar (*Engagement*)

Kriteria	Sangat Baik		Baik		Cukup Baik		Tidak Baik		Sangat Tidak Baik	
	J	P	J	P	J	P	J	P	J	P
Pembelajaran yang interaktif membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.	5	8.85	31	59.62	6	11.54	0	0	0	0
Saya cenderung lebih terlibat secara penuh ketika pembelajaran dirancang secara menarik.	12	28.85	21	40.38	16	30.77	0	0	0	0
Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu saya untuk tetap fokus selama proses pembelajaran.	6	11.54	29	55.77	17	32.69	0	0	0	0
Total %	23.08		51.92		25.00		0.00		0.00	

Keterangan:

J: Jumlah

P: Persen

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, keterlibatan belajar mahasiswa calon guru terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori baik. Mayoritas mahasiswa memberikan respons positif terhadap pernyataan yang berkaitan dengan pembelajaran interaktif dan menarik, yang dinilai mampu mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dirancang dengan melibatkan mahasiswa secara langsung, baik melalui aktivitas interaktif maupun variasi penyajian materi, tingkat keterlibatan belajar cenderung meningkat. Keterlibatan yang tinggi ini menjadi indikator penting karena mahasiswa tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara kognitif dan afektif dalam pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan belajar melalui penyediaan tantangan, umpan balik, dan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa (Hamari *et al.*, 2014). Media pembelajaran berbasis gamifikasi juga dinilai mampu membantu

mahasiswa tetap fokus selama proses pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan tidak monoton (Anwar & Inayati, 2024). Dalam konteks mahasiswa calon guru, keterlibatan belajar yang tinggi sangat penting karena dapat membentuk pengalaman belajar bermakna yang kelak dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang sesuai kebutuhan mahasiswa guna meningkatkan keterlibatan belajar secara berkelanjutan.

3. Elemen Permainan (*Game Elements*)

Table 4 Elemen Permainan (*Game Elements*)

Kriteria	Sangat Baik		Baik		Cukup Baik		Tidak Baik		Sangat Tidak Baik	
	J	P	J	P	J	P	J	P	J	P
Pembelajaran yang interaktif membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.	13	25.00	28	53.85	11	21.15	0	0	0	0
Saya cenderung lebih terlibat secara penuh ketika pembelajaran dirancang secara menarik.	8	15.38	30	57.69	13	25.00	1	1.92	0	0
Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu saya untuk tetap fokus selama proses pembelajaran.	27	51.92	19	36.54	6	11.54	0	0	0	0
Total %	30.77		49.36		19.23		0.64		0.00	

Keterangan:

J: Jumlah

P: Persen

Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori baik menurut persepsi mahasiswa calon guru. Mahasiswa menilai bahwa penggunaan elemen permainan, seperti tantangan dan aktivitas interaktif, dapat meningkatkan partisipasi serta membantu menjaga fokus selama proses pembelajaran. Elemen permainan dipahami tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang membuat aktivitas belajar terasa lebih menarik dan menantang. Pandangan ini sejalan dengan temuan Andika *et al.*, (2025) & Aldi *et al.*, (2025^a) yang menegaskan bahwa elemen permainan mampu mendorong keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan elemen permainan seperti poin, level, dan umpan balik juga dinilai mampu menumbuhkan motivasi belajar secara berkelanjutan. Mahasiswa cenderung lebih terlibat ketika pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menampilkan

progres dan pencapaian yang jelas. Penelitian Srimulyani (2023) menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan belajar di pendidikan tinggi. Dalam konteks mahasiswa calon guru, pengalaman tersebut menjadi bekal penting untuk memahami bagaimana strategi gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi perlu mempertimbangkan pemilihan elemen permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.

4. Kemudahan Penggunaan (*Usability*)

Table 5 Kemudahan Penggunaan (*Usability*)

Kriteria	Sangat Baik		Baik		Cukup Baik		Tidak Baik		Sangat Tidak Baik	
	J	P	J	P	J	P	J	P	J	P
Media pembelajaran yang mudah digunakan mendukung kelancaran proses belajar.	21	40.38	27	51.92	2	3.85	2	3.85	0	0
Petunjuk penggunaan media pembelajaran yang jelas memudahkan saya dalam mengikuti pembelajaran.	20	38.46	31	59.62	1	1.92	0	0	0	0
Media pembelajaran berbasis gamifikasi sebaiknya tidak menimbulkan kendala teknis saat digunakan.	10	19.23	23	44.23	19	36.54	0	0	0	0
Total %	32.26		55.77		14.10		1.29		0.00	

Keterangan:

J: Jumlah

P: Persen

Hasil analisis pada Tabel 5 menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori baik. Mahasiswa calon guru menilai bahwa media pembelajaran yang mudah digunakan dapat mendukung kelancaran proses belajar dan mengurangi hambatan selama perkuliahan. Kejelasan petunjuk penggunaan menjadi aspek penting karena membantu mahasiswa memahami alur pembelajaran tanpa memerlukan pendampingan intensif dari dosen. Media yang tidak menimbulkan kendala teknis juga dinilai lebih efektif karena memungkinkan mahasiswa fokus pada materi pembelajaran, bukan pada persoalan operasional media.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aspek usability berpengaruh langsung terhadap penerimaan dan keberlanjutan penggunaan media pembelajaran digital (Bata, 2025). Media pembelajaran berbasis

gamifikasi yang memiliki antarmuka sederhana, petunjuk jelas, serta minim gangguan teknis cenderung meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan belajar mahasiswa (Gani et al., 2025; Muhdar, 2022). Dalam konteks mahasiswa calon guru, kemudahan penggunaan tidak hanya berdampak pada efektivitas belajar saat ini, tetapi juga membentuk persepsi positif terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi perlu menempatkan aspek usability sebagai prioritas agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna (Aldi et al., 2023).

5. Dukungan terhadap Pembelajaran (*Usability*)

Table 6 Dukungan terhadap Pembelajaran (*Usability*)

Kriteria	Sangat Baik		Baik		Cukup Baik		Tidak Baik		Sangat Tidak Baik	
	J	P	J	P	J	P	J	P	J	P
Media pembelajaran yang tepat dapat membantu saya memahami materi perkuliahan.	20	38.46	28	53.85	3	1.92	0	0	0	0
Pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti gamifikasi, dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	12	28.85	31	59.62	6	11.54	0	0	0	0
Metode pembelajaran yang sesuai dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif.	18	34.62	23	44.23	19	36.54	0	0	0	0
Total %	33.98		58.34		5.77		0.00		0.00	

Keterangan:

J: Jumlah

P: Persen

Hasil analisis pada Tabel 6 menunjukkan bahwa dukungan media pembelajaran terhadap proses belajar mahasiswa calon guru berada pada kategori baik. Media pembelajaran yang dirancang secara tepat dinilai mampu membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan dengan lebih jelas dan terstruktur. Pendekatan pembelajaran inovatif, seperti gamifikasi, dipersepsikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Metode pembelajaran yang sesuai juga dinilai membuat proses belajar menjadi lebih efektif karena mahasiswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih terarah dan fokus pada substansi materi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna dapat meningkatkan

pemahaman konsep dan efektivitas belajar mahasiswa (Colecchia, 2025). Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dinilai mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena mengintegrasikan aktivitas belajar dengan tantangan dan umpan balik yang relevan (Khan, 2025). Dalam konteks mahasiswa calon guru, dukungan media terhadap pembelajaran tidak hanya berdampak pada pemahaman materi saat perkuliahan, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang dapat dijadikan acuan dalam merancang pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi perlu memastikan bahwa media tersebut benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.

6. Kesenangan Belajar (*Enjoyment*)

Table 7 Kesenangan Belajar (*Enjoyment*)

Kriteria	Sangat Baik		Baik		Cukup Baik		Tidak Baik		Sangat Tidak Baik	
	J	P	J	P	J	P	J	P	J	P
Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	21	40.38	28	53.85	3	5.77	0	0	0	0
Pembelajaran yang variatif dapat mengurangi rasa bosan selama proses belajar.	16	30.77	29	55.77	5	9.62	0	0	0	0
Pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan.	15	28.85	23	44.23	14	26.92	0	0	0	0
Total %	33.33		51.24		14.10		0.00		0.00	

Keterangan:

J: Jumlah

P: Persen

Hasil analisis pada Tabel 7 menunjukkan bahwa kesenangan belajar mahasiswa calon guru terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori baik. Mahasiswa menilai bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan ketertarikan mereka untuk mengikuti proses belajar. Variasi dalam penyajian pembelajaran juga dipersepsikan dapat mengurangi rasa bosan, sehingga mahasiswa lebih nyaman dan fokus selama perkuliahan berlangsung. Pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi dinilai memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena menghadirkan aktivitas yang lebih dinamis dan tidak monoton.

Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa aspek enjoyment berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan keberlanjutan proses belajar mahasiswa (Suhartini & Amalia, 2021). Pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang positif karena mengintegrasikan unsur kesenangan

dengan aktivitas akademik secara seimbang (Aldi et al., 2025^b). Kesenangan belajar yang dirasakan mahasiswa calon guru juga memiliki implikasi jangka panjang, karena pengalaman belajar yang menyenangkan dapat membentuk sikap positif terhadap pembelajaran dan pemanfaatan media inovatif di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi perlu memperhatikan aspek enjoyment agar proses pembelajaran tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Panginan et al., 2023; Irfandi et al., 2023; Aldi et al., 2025^c).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan mahasiswa calon guru terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada kategori baik, yang tercermin dari aspek motivasi belajar, keterlibatan belajar, elemen permainan, kemudahan penggunaan, dukungan terhadap pembelajaran, dan kesenangan belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki sikap positif, minat, serta kesiapan dalam menerima pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi sebagai bagian dari proses perkuliahan. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dipandang mampu mendukung pemahaman materi, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa calon guru. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran gamifikasi secara empiris pada mata kuliah tertentu guna melihat efektivitasnya terhadap hasil belajar dan kompetensi pedagogik mahasiswa.

REFERENSI

- Abdukodir, I. (2025). Training And Professional Development For Physical Education Teachers. *Ta'lim, Tarbiya Va Innovatsiyalar Jurnal*, 2(4), 114-118.
- Aldi, S., & Azis, A. A. (2025^a). *Model Pembelajaran Biologi SaLDI (Stimulation, Learning Community, Discovery, Inferring) Terintegrasi TPACK*. CV Eureka Media Aksara: NTB.
- Aldi, S., Adnan, A., Azis, A. A., & Bahri, A. (2025^b). 21st Century Student Learning Profile in the Era of Global Challenges. *International Journal of Current Science Research and Review*, 8(06), 3003-3010.
- Aldi, S., Adnan, A., Azis, A. A., & Syamsul, B. H. (2025^c). The Influence of SaLDI Biology Learning Model Integrated with TPACK on 4C Skills and Student Learning Independence. *Salud, Ciencia y Tecnología*, (5), 1931
- Aldi, S., Adnan, A., Ismail, I., & Dzulqarnain, A. F. (2022). Uji Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 128-143.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14, 799-812.
- Anwar, M. A., & Inayati, N. L. (2025). Gamification Of Islamic Education: Exploring The Role Of Wordwalls In Increasing Student Participation In Learning The Qur'an

-
- And Hadith. *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 18(2), 281-291.
- Bata, J. (2025). Evaluasi Usabilitas Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar: Sebuah Pilot Studi. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4480-4484. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7517>
- Bhattacharyya, M. (2025). Effectiveness of flipped classroom in higher education: Opportunities and challenges. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 10(10), 1271-1277.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Brenes-Cuevas, C., Ruiz, L., & Garrido-Pérez, C. (2025). Integrating Ocean Literacy Through a Locally Contextualized Dobble-like Card Game: An Exploratory Classroom Implementation. *Sustainability*, 17(23), 10840.
- Colecchia, F., Giunchi, D., Qin, R., Ceccaldi, E., & Wang, F. (2025). Machine learning and immersive technologies for user-centered digital healthcare innovation. *Frontiers in Big Data*, 8, 1567941.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, M., Yunus, M., ... & Asdarina, O. (2025). *Media Pembelajaran Inovatif Abad-21*. PT. Green Pustaka Indonesia: Indonesia
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences (pp. 3025-3034)*.
- Hidayat, F., Febriyanti, E. R., & Fadilla, R. 2025. Strategies And Challenges Of Pre-Service Teachers In The Sea-Teacher Program: A Case Study In Indonesia-Philippine. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 8(3), 261-269.
- Idongesit, A. (2025). Blended Learning and Academic Performance of Fine Arts Senior Secondary II Students in Painting. *Global Journal Of Modern Research And Emerging Trends*, 1(7), 35-49.
- Inggriyani, F., & Putri, S. A. (2025). Persepsi Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Gamifikasi Pada Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 15(1), 19-30
- Irfandi, I., Rahmadani, E., Rahmawati, R., & Yudianta, Y. (2023). Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 32-38.
- Jimenez, R. S., Babayev, A. A., Aliyeva, Z. R., & Abdullayev, K. (2025). Reimagining Educational Psychology and Pedagogical Innovation through AI-Driven Personalized Learning in Global Education Settings. *Edu Spectrum: Journal of Multidimensional Education*, 2(2), 138-157.
- Khan, A. A., Hussain, T., Afzal, A., Al Siyabi, M., De Silva, S., & Al Dairi, J. (2025). The Future of Learning: Embracing Technology and Human Connection. *Studies on*

Education, Science, and Technology, 202.

- Maulana, T. B., Thohir, M. I., & Dewi, D. D. (2025). Interactive Educational Media with Gamification for Introducing Traditional Costumes to Students. *Bit-Tech*, 8(2), 1495-1504.
- Missouri, R., & Nurkasmir, S. (2024). Analisis Dampak Gamifikasi dalam Manajemen Kelas terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan*, 2(1), 9-17.
- Moodley, N. P. (2025). Professional Development Programmes Available In Information And Communication Technology To Boost Digital Skills Of Teachers In Selected Rural Schools In South Africa. *Social Sciences and Education Research Review*, 12(2), 251-259.
- Muhdar, A., Saputri, A., & Azzahra, A. A. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas 4 SDN Tidung Makassar. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(1), 88-99.
- Mursalin, M., Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., Armita, D., & Mursyidah, M. (2024). Pelatihan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk mahasiswa calon guru smk. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30-37.
- Nisa, K., & Ansori, I. (2025). Implementation of Interactive Digital Media: A Case Study of Articulate Storyline in Indonesian Language Learning. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(4). <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i4.755>
- Panginan, V. R., awaliyah, D., & Ramadani, M. (2023). Pengaruh Penerapan Model Team Games Tournament Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 135-141. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.20>
- Pingmuang, P., Koraneekij, P., & Khlaisang, J. (2025). AI-Integrated Instructional Design to Enhance AI Literacy Among Pre-Service Teachers. In *European Conference on e-Learning* (pp. 430-439). Academic Conferences International Limited.
- Podosynnikova, H., & Homolia, V. (2025). AI-Powered Case-Based Learning: Fostering Engagement and Personalized Instruction for Pre-Service EFL Teachers. *Dialogica*, 1(2), 150-170.
- Prafitasari, F., Haryanto, & Hastuti, W. S. (2025). Designing a Metacognition-Social Complexity-Based Model for Science Subject in Elementary Education: A Comprehensive Needs Analysis Study. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 18(1), 123-137.
- Prasetya, C., Qumarani, Y., Fahira, N., & Wahyuni, N. (2025). Pengembangan Modul Sustainable Project-Based Learning (S-Pjbl) Berbantuan Augmented Reality Sebagai Inovasi Pembelajaran Green Chemistry Bagi Calon Guru Kimia. *Lantanida Journal*, 13(2), 219-236.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Riduwan. 2018. *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan pengalaman mahasiswa menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa Inggris di era digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501-514.

- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Syafi'e, M., Yulianti, A., Novianti, W., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi Video Interaktif PUTAS Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Antasan Kecil Timur 4 Kota Banjarmasin. *Jurnal Cahaya Edukasi*. 3(2): 85:91.
- Tenesaca, J. R. B., Cruz, J. A. F., & Lopez, J. E. L. (2025). Gamification as a Tool to Enhance Speaking Confidence in Students. *Arandu UTIC*, 12(4), 1800-1811.
- Yulistiawati, N. A. (2019). Pentingnya Motivasi Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Biologi. In *Seminar Nasioal Biologi VI (pp. 1-4)*.