

“PENERAPAN GAMIFICATION PADA E-LEARNING PEMBELAJARAN SQL”

**(Studi Kasus : Teknik Informatika Universitas Trunojoyo
Madura)**

Azza Devi Manzilia

(12.04.1.1.1.00110)

Pembimbing I : Rika Yunitarini.ST.,MT

Pembimbing II : Andharini Dwi C,S.Kom.,M.Kom

ABSTRAK

Penerapan *e-learning* di perguruan tinggi banyak memberikan manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Dengan menerapkan *e-learning* dosen dapat melakukan pengajaran secara dinamis dan mahasiswa dapat belajar secara *fleksibel* tanpa tergantung pada tempat dan waktu. Namun, penggunaan *e-learning* dinilai masih belum *efisien* karena sistem yang terdapat dalam *e-learning* belum bisa memberikan hasil yang maksimal bagi mahasiswa karena mahasiswa hanya mengetahui kemampuannya secara personal saja tanpa mengetahui kemampuan mahasiswa lain, dan bagi dosen *e-learning* belum mampu menampilkan secara *global* hasil yang telah dicapai oleh seluruh mahasiswa. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menambah fitur *e-learning* yang menerapkan konsep *gamification*. *Gamification* merupakan konsep pembelajaran yang menerapkan konsep game kedalam proses belajar. Fitur yang ditambahkan pada *e-learning* berupa *quiz*, *challenge* dan latihan *tutorial* yang diberikan oleh dosen. Sistem dibangun dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*) MOODLE sebagai sistem *e-learning* mata kuliah SQL. Dengan diimplementasikannya sistem ini dosen dapat dengan mudah mengetahui kemampuan seluruh mahasiswa sedangkan mahasiswa dapat mengetahui kemampuannya dibandingkan dengan kemampuan mahasiswa lain. Berdasarkan hasil ujicoba yang diterapkan, sistem secara keseluruhan dinilai bisa diterapkan dengan baik oleh mahasiswa dengan nilai 8,2 yang masuk kedalam kategori baik.

Kata kunci: *E-learning, Gamification, SQL, MOODLE*