

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W. dan Jogiyanto. (2015). *Partial Least Square (PLS): Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Aini, S. N. dan Sudira, P. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran, Gaya Belajar, Sarana Praktik dan Media Terhadap Hasil Belajar Patiseri SMK Se-Gerbangkertasusila. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6077>.
- Alshmemri, M., Shahwan-Akl, L. dan Maude, P. (2017). Herzberg's Two-Factor Theory. *Life Science Journal*, 14(5), 12-16. <https://doi.org/10.7537/marslsj140517.03>.
- Amaliah, A. (2021). *Pengaruh Kualitas Sistem, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan terhadap Kepuasan Pengguna MonsoonSIM*.
- Anwar, S., M. dan Wulandari, R. (2018). Efektivitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan kewirausahaan*, 6(1), 5-14.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Azisah, N. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Pembelajaran ERP pada Mahasiswa Akuntansi*.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8.
- Chen, L., Keys, A. dan Gaber, D. (2015). How does ERPsim Influence Students' Perceived Learning Outcomes in An Information System Course? An Empirical Study. *Journal of Information Systems Education*, 26(2), 135-146.
- Davis, F.D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Mis Quarterly*, 319–339.
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Sistem Informasi Perpustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 9(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/66>.
- Handayani, W. P. P. dan Harsono, M. (2016). Aplikasi Technology Acceptance Model (Tam) Pada Komputerisasi Kegiatan Pertanian. *Jurnal Economia*, 12(1), 13. <https://doi.org/10.21831/economia.v12i1.8415>.
- <https://people.duke.edu/~rnau/rsquared.htm>

- Hwang, M. dan Cruthitds, K. (2017). Impact of an ERP Simulation Game on Online Learning. *International Journal of Management Education*, 15, 60–66.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Kapp, Karl M. 2013. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. San Francisco: Wiley.
- Muhamad. (2019). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. PT Rajagrafindo Persada.
- Narimawati, U., Sarwono, J., Affandi, H.A. dan Priadana, H. S. (2020). *Ragam Analisis dalam Metode Penelitian: Untuk Penulisan Skripsi, Tesis, & Disertasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rusmaini, R., Lodya, S. dan Saiful, A. (2021). The Development of Gamification Model Assisted by Online Learning to Improve the Quality of Student Learning in Economic Education at Pamulang University.
- Sagoro, E. M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i2.12870>.
- Sambung, D., Sihkabuden dan Ulfa, S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. 121–129.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sekaran, U. dan Bougie R. (2016). *Research Methods For Business*. Wiley.
- Shima, L.A. (2020). *Pengaruh Persepsi Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RdanD*. Alfabeta, CV.
- Sustrisno, V. dan Siswanto, B. (2016). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6, 111–120.
- Tresnawati, Y. (2016). Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Peserta Didik dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Information Technology*, 1(1), 5–10. <https://doi.org/10.47292/joint.v1i1.2>.
- Tyas, E.I. dan Darma E.S., (2017). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived

Ease Of Use, Perceived Enjoyment dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan Sekitarnya. *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 1.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20

Venkatesh dan Davis, F.D. (2000). A Theoretical Extension of The Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*.

Winatha, R. K. dan 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>.

Zain, A. dan Djamarah, S., B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1**BIODATA****Identitas Diri**

Nama : Ruswinalda Meilany
Tempat, Tanggal Lahir : Mulaeno, 8 Mei 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Jalan Perintis Kemerdekaan VII, Asrama
Bombana
Telpon/HP : 085342931736
Alamat *E-mail* : ruswinaldameilanyalda@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- Pendidikan Formal
 - a. 2005–2006: TK Al-Ikhlas
 - b. 2006–2012: SDN 51 Mulaeno
 - c. 2012–2015: SMPN 16 Poleang Tengah
 - d. 2015–2018: SMAN 9 Bombana

- Pendidikan Non Formal
 - a. -

Pengalaman

- Organisasi
 - a. -

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya.

Makassar, 23 November 2021

Ruswinalda Meilany

Lampiran 2

PETA TEORI

No	Penulis/Judul	Tujuan Penelitian	Konsep/ Teori/Hipotesis	Variabel Penelitian dan Teknik Analisis	Hasil Penelitian/Isi buku
1	Sustrisno dan Siswanto (2016). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di kota Yogyakarta	Untuk mengetahui pengaruh dari persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru, media pembelajaran yang digunakan guru dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK	Konsep <i>link</i> dan <i>match</i> yang memicu transformasi sarana dan prasarana pendidikan. H₁ : Persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru berpengaruh pada hasil belajar siswa. H₂ : Persepsi media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.	Variabel: 1. Persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru 2. Persepsi media pembelajaran 3. Metode mengajar praktik 4. Motivasi belajar 5. Hasil belajar.	1) Terdapat pengaruh yang signifikan persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru terhadap hasil belajar praktik kelistrikan otomotif. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan dari persepsi media pembelajaran terhadap hasil belajar pembelajaran praktik kelistrikan otomotif. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan dari motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar

		keahlian TKR di kota Yogyakarta.	<p>H₃: Motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.</p> <p>H₄: Persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru, persepsi media pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.</p>	Teknis analisis: Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda.	<p>pembelajaran praktik kelistrikan otomotif.</p> <p>4) Terdapat pengaruh yang signifikan dari persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru, persepsi media pembelajaran, dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar pembelajaran praktik kelistrikan otomotif.</p>
2	Heni Jusuf (2016)	Untuk mengetahui adakah perbedaan dalam hasil pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi.	<p>Model ARCS</p> <p>H₁: Penggunaan gamifikasi berpengaruh dalam proses pembelajaran</p>	<p>Variabel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gamifikasi 2. Motivasi 3. Proses pembelajaran 	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pentingnya motivasi untuk peserta didik dalam pembelajaran, serta penggunaan metode pembelajaran gamifikasi dapat memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif.</p>

3	<p>Sagoro (2016)</p> <p>Keefektifan pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi pada mahasiswa non-akuntansi.</p>	<p>Untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan.</p>	<p>H₁: Penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan.</p>	<p>Variabel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pembelajaran kooperatif 2. Kemampuan mahasiswa. <p>Teknik analisis: Analisis deskriptif kuantitatif dan uji beda.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sebesar 57,17 menjadi 87,60 dan persentase pemenuhan kriteria minimal sebelum dan sesudah penerapan tindakan sebesar 17,39% dan 82,61% serta uji <i>Paired Sample T-Test</i> dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Penerapan metode ini juga lebih efektif jika dibandingkan metode ceramah dan latihan dibuktikan dengan uji</p>
---	---	--	---	---	---

					<i>Independent Sample T-Test</i> dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,029.
4	Winatha dan Ariningsih (2020) Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran	Penelitian ini bertujuan untuk melihat persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.	H₁: Persepsi mahasiswa berpengaruh positif terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.	Variabel: 1. Persepsi mahasiswa 2. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Teknik analisis: Deskriptif.	Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan secara tidak langsung meningkatkan kualitas dosen sebagai pendidik.
5	Shima (2020) Pengaruh persepsi tentang pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi belajar	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) pengaruh persepsi pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi	H₁: Persepsi pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. H₂: Persepsi motivasi belajar berpengaruh	Variabel: 1) Media pembelajaran 2) Motivasi belajar 3) Prestasi belajar	Pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMA Muhammadiyah se-Banjarsari Surakarta, jadi pemanfaatan media pembelajaran yang baik akan memengaruhi

	<p>terhadap prestasi belajar siswa SMA Muhammadiyah se-Banjarsari Surakarta.</p>	<p>belajar siswa SMA Muhammadiyah se-Banjarsari Surakarta. 2) pengaruh persepsi motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Muhammadiyah se-Banjarsari Surakarta. 3) pengaruh persepsi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Muhammadiyah se-Banjarsari Surakarta.</p>	<p>terhadap prestasi belajar siswa. H₃: Persepsi media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.</p>	<p>Teknik analisis: analisis regresi berganda <i>path analysis</i>.</p>	<p>prestasi belajar siswa yang lebih optimal. Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, jadi motivasi belajar yang dilakukan dan diberikan mampu mendorong semangat siswa yang nantinya akan memengaruhi prestasi belajarnya. Pemanfaatan media pembelajaran positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi SMA Muhammadiyah se-Banjarsari Surakarta.</p>
--	--	---	--	---	--

6	<p>Tresnawati (2016)</p> <p>Analisis penerimaan sistem pembelajaran berbasis edmodo bagi peserta didik dengan menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (Studi kasus pada SMKN 4 Bandung).</p>	<p>Untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh sistem pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 4 Bandung dengan menggunakan TAM.</p>	<p>TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>)</p> <p>H₁: PEOU (<i>Perceived Ease Of Use</i>) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap PU (<i>Perceived Usefull</i>).</p> <p>H₂: PE (<i>Perceived Enjoyment</i>) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap PU.</p> <p>H₃: PU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap ATU (<i>Attitude Toward Using</i>).</p> <p>H₄: PEOU mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap ATU.</p>	<p>Variabel;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) PEOU (<i>perceived ease of use</i>) 2) PU (<i>perceived usefulness</i>) 3) PE (<i>perceived enjoyment</i>) 4) ATU (<i>attitude toward using</i>) 5) BITU (<i>behavioral intention to use</i>) 6) AU (<i>actual usage</i>) 	<p>Hasil yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan statistik secara keseluruhan terdapat 5 hipotesis yang diterima dari 9 hipotesis yang diujikan, yaitu 1) PEOU (<i>Perceived Ease Of Use</i>) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap PU (<i>Perceived Usefull</i>), 2) PE (<i>Perceived Enjoyment</i>) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap PU, 3) PU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap ATU (<i>Attitude Toward Using</i>), 4) PEOU mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap ATU, 5) PE mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap ATU, 6) ATU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap BITU</p>
---	---	--	---	--	---

			<p>H₅: PE mempunyai hubungan yang signifikan terhadap ATU.</p> <p>H₆: ATU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap BITU (<i>Behavioral Intention to Use</i>).</p> <p>H₇: PU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap BITU.</p> <p>H₈: PE mempunyai hubungan yang signifikan terhadap BITU.</p> <p>H₉: BITU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap AU (<i>Actual Usage</i>).</p>	<p>Teknik analisis: analisis multivariat yang dilakukan menggunakan <i>Structural Equation Modeling (SEM)</i> dengan software <i>Analysis of Moment Structure (AMOS)</i>.</p>	<p>(<i>Behavioral Intention to Use</i>), 7) PU mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap BITU, 8) PE mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap BITU dan 9) BITU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap AU (<i>Actual Usage</i>).</p>
--	--	--	--	---	---

7	<p>Tyas dan Darma (2017)</p> <p>Pengaruh <i>perceived usefulness</i>, <i>perceived ease of use</i>, <i>perceived enjoyment</i> dan <i>actual usage</i> terhadap penerimaan teknologi informasi: Studi empiris pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan <i>Baitul Maal Wa Tamwil</i> Wilayah Daerah Istimewa</p>	<p>Bertujuan untuk menguji pengaruh <i>perceived usefulness</i>, <i>perceived ease of use</i>, <i>perceived enjoyment</i> dan <i>actual usage</i> terhadap penerimaan teknologi informasi yang ada di BMT Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya.</p>	<p>TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>)</p> <p>H₁: <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> dalam pemanfaatan STI.</p> <p>H₂: <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap sikap pengguna dalam pemanfaatan STI.</p> <p>H₃: <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap sikap pengguna dalam pemanfaatan STI.</p> <p>H₄: <i>Perceived enjoyment</i> berpengaruh positif terhadap sikap pengguna dalam pemanfaatan STI.</p>	<p>Variabel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>perceived usefulness</i> 2) <i>perceived ease of use</i> 3) <i>perceived enjoyment</i> 4) <i>actual usage</i> 5) penerimaan teknologi <p>Teknik pengambilan sampel: <i>non-probability sampling</i>.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan sistem (<i>perceived ease of use</i>) berpengaruh positif secara signifikan terhadap persepsi kegunaan (<i>perceived usefulness</i>). Persepsi kegunaan (<i>perceived usefulness</i>) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap pengguna (<i>attitude toward using</i>). Persepsi kemudahan sistem (<i>perceived ease of use</i>) tidak berpengaruh positif secara signifikan terhadap sikap pengguna (<i>attitude toward using</i>). Persepsi kenyamanan (<i>perceived enjoyment</i>) pengguna tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pemakaian nyata (<i>actual usage</i>). Persepsi kegunaan</p>
---	--	--	---	---	---

	Yogyakarta dan sekitarnya.		<p>H₅: <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>actual usage</i> dalam pemanfaatan STI.</p> <p>H₆: <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>actual usage</i> dalam pemanfaatan STI.</p> <p>H₇: <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap penerimaan TI dalam pemanfaatan STI.</p> <p>H₈: Persepsi sikap pengguna berpengaruh positif terhadap penerimaan TI dalam pemanfaatan STI.</p>		(<i>perceived usefulness</i>) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pemakaian nyata (<i>actual usage</i>). Persepsi kegunaan (<i>perceived usefulness</i>) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan teknologi informasi. Sedangkan sikap pengguna (<i>attitude toward using</i>) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan teknologi informasi.
8.	Rusmaini <i>et al.</i> (2021)	Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang	H ₁ : Model pembelajaran gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap	Teknik analisis: Penelitian Quasi eksperimen	1) Tingkat kehadiran pada penggunaan model pembelajaran <i>gamification</i>

	Penggunaan model pembelajaran <i>gamification</i> berbantuan <i>online learning</i> untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa (studi pada program RPL daring kemampuan dasar mengajar Universitas Pamulang-IKIP Gunung Sitoli)	signifikan antara prestasi akademik mahasiswa pada mata kuliah Kemampuan Dasar Mengajar kelas sebelum dan setelah diajar menggunakan model pembelajaran gamifikasi.	prestasi akademik mahasiswa.	dengan menggunakan analisis data kuantitatif.	berbantuan <i>online learning</i> pada program RPL daring mencapai 38,28%. 2) Nilai pretest dan protest memiliki kenaikan yang cukup baik sebesar 15,82% dari 66,38% mencapai 82,20%. 3) Terdapat empat keterampilan sosial yang menjadi <i>nurturant effect</i> yaitu: keterampilan mengungkapkan pendapat, keterampilan mengklasifikasi ide, mengkritik ide bukan individualnya dan mengungkapkan alasan.
9.	Anwar <i>et al.</i> (2018) Efektivitas <i>gamification</i> berbasis <i>blended</i>	Untuk melihat efektivitas konsep <i>gamification</i> yang diterapkan dalam proses	Konsep <i>Marczewski's Gamification Framework</i> terdiri dari 8 pertanyaan yaitu 1) <i>what is being gamified</i> ; 2) <i>why is it</i>	Variabel: 1) <i>Gamification</i> 2) <i>E-learning</i> 3) Pembelajaran tatap muka	1) Proses pembelajaran pada mata kuliah Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi dapat dilakukan dengan konsep <i>gamification</i>

	<i>learning</i> pada mata kuliah pendidikan ekonomi.	pembelajaran mata kuliah Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi.	<i>being gamified; 3) who are the users; 4) how is it being gamified; 5) analytics are set up; 6) tested with users; 7) acted on feedback; and 8) released the solution.</i>		dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran <i>online learning</i> . 2) Respon mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan konsep <i>gamification</i> sebagian besar tertarik karena merupakan hal baru bagi mereka. 3) Terdapat <i>nurturant effect</i> selama konsep <i>gamification</i> diterapkan di kelas.
10	Azisah (2021) Pengaruh media pembelajaran game simulasi bisnis dan motivasi belajar terhadap hasil	Untuk menguji pengaruh media pembelajaran game simulasi bisnis dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran.	Teori dua faktor oleh Herzberg (1959) H₁ : Media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran	Variabel: 1) Media pembelajaran 2) Motivasi belajar 3) Hasil pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil pembelajaran.

	pembelajaran ERP pada mahasiswa akuntansi.		H₂ : Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran.	Teknik analisis: <i>Structural Equation Model (SEM)</i>	
11	Amaliah (2021) Pengaruh kualitas sistem, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM.	Bertujuan untuk membuktikan dan menganalisis pengaruh kualitas sistem, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM pada mahasiswa Akuntansi FEB-UH.	Model DeLone dan McLean H₁ : Kualitas sistem berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM. H₂ : Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM. H₃ : Persepsi kemudahan berpengaruh positif	Variabel: 1) Kualitas sistem 2) Persepsi kegunaan 3) Persepsi kemudahan 4) Kepuasan pengguna	1) Kualitas sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM. 2) Persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM. 3) Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM.

			terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM.		
--	--	--	---	--	--

Lampiran 3

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yth. Saudara/i Responden

Perkenalkan saya Ruswinalda Meilany mahasiswa Program Studi Akuntansi 2018 Universitas Hasanuddin. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian skripsi yang merupakan syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin.

Keberhasilan penelitian ini sangat tergantung dari partisipasi saudara/i dalam menjawab kuesioner. Untuk itu, saya memohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini. Demi kepentingan penelitian ini, data dan informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya. Atas kesediaan saudara/i meluangkan waktu dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Ruswinalda Meilany
NIM A031181028

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan saudara/i untuk melengkapi identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Pada isian item pertanyaan, pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat menurut saudara/i dengan memberikan tanda ceklis (√).
3. Semua pertanyaan harus dijawab.

B. Identitas Responden

Nama :

NIM :

Jenis Kelamin : Perempuan Laki-laki

Telah mengambil mata kuliah ERP: Ya Tidak

Telah mengikuti Workshop MonsoonSIM: Ya Tidak

C. Skala Penelitian

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak setuju

N = Netral

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

D. Daftar Pernyataan

Berikut ini daftar pertanyaan yang berkaitan dengan kegunaan persepsian, kemudahan persepsian dan metode pembelajaran gamifikasi yang memengaruhi hasil belajar. Mohon diberi tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan apa yang saudara/i rasakan.

1. Variabel Kegunaan Persepsian

No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	MonsoonSIM dapat meningkatkan pemahaman dalam mengelola bisnis.					
2	MonsoonSIM dapat meningkatkan kinerja pengguna dalam mengelola bisnis.					
3	MonsoonSIM berguna dalam proses pembelajaran.					
4	MonsoonSIM dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.					
5	MonsoonSIM dapat meningkatkan produktivitas dalam mengelola bisnis.					
6	Secara keseluruhan MonsoonSIM sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.					

2. Variabel Kemudahan Persepsian

No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	MonsoonSIM jelas dan mudah dimengerti.					

2	MonsoonSIM mudah dipelajari.					
3	MonsoonSIM mudah untuk beradaptasi dengan sistem yang digunakan.					
4	MonsoonSIM mudah digunakan.					
5	MonsoonSIM dapat memudahkan pengguna dalam memahami materi pembelajaran.					
6	MonsoonSIM bersifat fleksibel.					

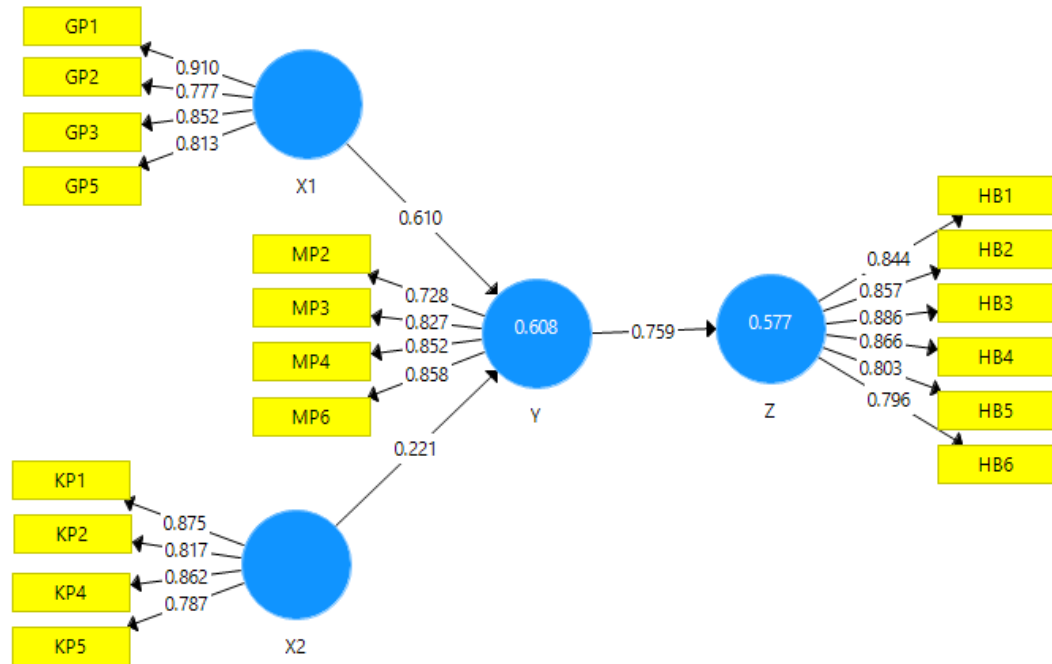
3. Variabel Metode Pembelajaran Gamifikasi

No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	MonsoonSIM sebagai media pembelajaran yang bersifat menyenangkan.					
2	MonsoonSIM dapat memberikan pemahaman terkait bisnis.					
3	MonsoonSIM dapat membantu pengguna berkompetisi dalam pengelolaan bisnis.					
4	MonsoonSIM dapat memberikan gambaran yang jelas terkait bisnis.					
5	MonsoonSIM yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran terkait bisnis.					
6	Secara keseluruhan penggunaan metode pembelajaran gamifikasi menarik.					

4. Variabel Hasil Belajar

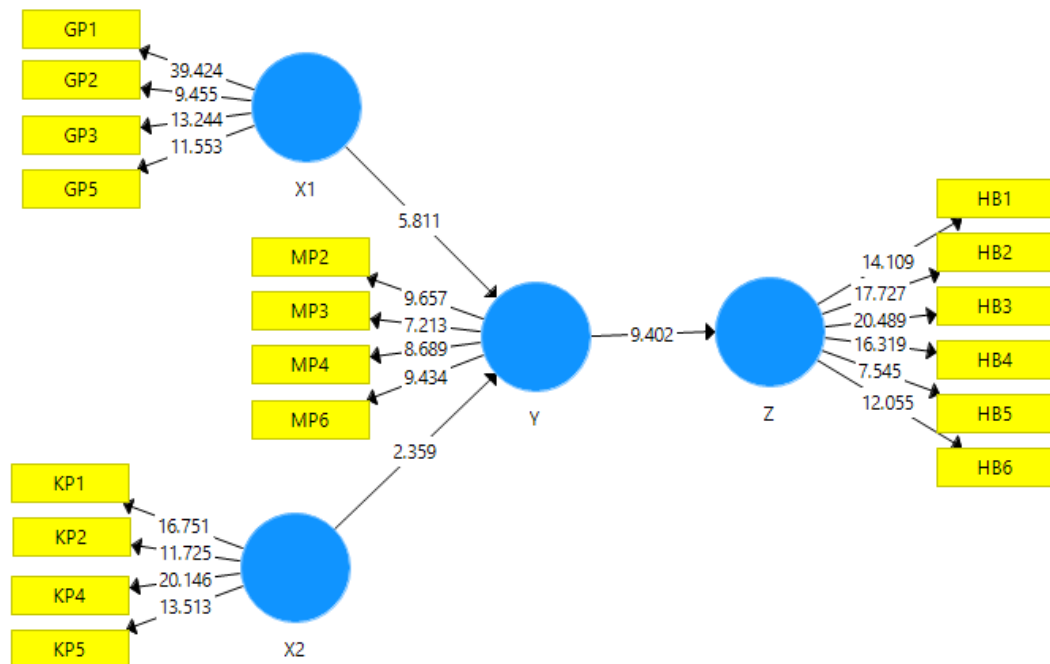
No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya telah memperoleh pemahaman langsung tentang konsep yang mendasari sistem perusahaan.					
2	Saya telah merasakan manfaat integrasi perusahaan secara langsung.					
3	Saya telah belajar bagaimana membuat dan melaksanakan strategi bisnis dalam sebuah tim.					
4	Saya telah belajar bagaimana membuat dan melaksanakan strategi bisnis.					
5	Saya telah memahami cara melakukan proses bisnis dengan melihat laporan keuangan.					
6	Saya dapat memutuskan langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam proses bisnis dengan menganalisis laporan keuangan yang ditampilkan.					
7	Saya dapat memahami sumber daya pendukung yang ada dalam permainan MonsoonSIM.					
8	Saya dapat memahami informasi keuangan yang ditampilkan dalam permainan MonsoonSIM.					
9	Secara keseluruhan penggunaan MonsoonSIM dapat meningkatkan hasil belajar pengguna.					

Lampiran 4

Hasil Olah Data
Output Model Pengukuran

Sumber: Data primer yang diolah (2022)

Output Model Struktural



Sumber: Data primer yang diolah (2022)

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	16	33,3%
Perempuan	32	66,7%
Total	48	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2022)

Karakteristik Responden Berdasarkan yang Telah Mengambil Mata Kuliah ERP

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Ya	33	68,8%
Tidak	15	31,2%
Total	48	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2022)

Karakteristik Responden Berdasarkan yang Telah Mengikuti Workshop MonsoonSIM

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Ya	27	27,1%
Tidak	33	72,9%
Total	48	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2022)

Statistik Deskriptif

	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Standar Deviation</i>	<i>Excess Kurtosis</i>	<i>Skewness</i>
GP1	4,083	4,000	3,000	5,000	0,534	0,585	0,079
GP2	4,292	4,000	3,000	5,000	0,498	-0,648	0,414
GP3	4,208	4,000	4,000	5,000	0,455	0,339	0,772
GP4	4,146	4,000	3,000	5,000	0,456	1,225	0,564
GP5	3,979	4,000	1,000	5,000	0,777	3,094	-1,063
GP6	4,271	4,000	3,000	5,000	0,489	-0,469	0,500
KP1	4,292	4,000	2,000	5,000	0,676	1,345	-0,862
KP2	4,208	4,000	2,000	5,000	0,735	0,272	-0,685
KP3	3,812	4,000	3,000	5,000	0,565	-0,091	-0,008
KP4	4,146	4,000	2,000	5,000	0,763	-0,196	0,551
KP5	4,188	4,000	3,000	5,000	0,565	-0,091	0,008
KP6	4,042	4,000	2,000	5,000	0,676	0,678	-0,470
MP1	3,875	4,000	3,000	5,000	0,564	0,120	-0,023
MP2	4,125	4,000	3,000	5,000	0,564	0,120	0,023
MP3	3,979	4,000	3,000	5,000	0,559	0,358	-0,008
MP4	4,104	4,000	3,000	5,000	0,467	1,475	0,352
MP5	4,271	4,000	3,000	5,000	0,489	-0,469	0,500
MP6	3,917	4,000	3,000	5,000	0,571	0,133	-0,006
HB1	4,083	4,000	3,000	5,000	0,571	0,133	0,006
HB2	3,979	4,000	3,000	5,000	0,661	-0,567	0,023
HB3	4,167	4,000	3,000	5,000	0,471	0,814	0,502
HB4	4,083	4,000	3,000	5,000	0,571	0,133	0,006
HB5	4,000	4,000	3,000	5,000	0,577	0,136	0,000
HB6	3,896	4,000	3,000	5,000	0,549	0,333	-0,055
HB7	3,958	4,000	3,000	5,000	0,498	1,233	-0,088
HB8	4,000	4,000	3,000	5,000	0,456	2,139	0,000
HB9	4,292	4,000	3,000	5,000	0,706	-0,875	-0,497

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)

Skor Outer Loading

	X1	X2	X3	Y
GP1	0,889			
GP2	0,784			
GP3	0,842			
GP4	0,588			

GP5	0,789			
GP6	0,638			
KP1		0,823		
KP2		0,798		
KP3		0,609		
KP4		0,845		
KP5		0,777		
KP6		0,623		
MP1			0,629	
MP2			0,732	
MP3			0,824	
MP4			0,828	
MP5			0,679	
MP6			0,828	
HB1				0,833
HB2				0,848
HB3				0,877
HB4				0,811
HB5				0,762
HB6				0,815
HB7				0,684
HB8				0,593
HB9				0,659

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)

Skor *Outer Loading* untuk Item yang Memenuhi *Rule of Thumb*

	X1	X2	X3	Y
GP1	0,889			
GP2	0,784			
GP3	0,842			
GP5	0,789			
KP1		0,823		
KP2		0,798		
KP4		0,845		
KP5		0,777		
MP2			0,732	
MP3			0,824	
MP4			0,828	
MP6			0,828	
HB1				0,833
HB2				0,848
HB3				0,877
HB4				0,811
HB5				0,762
HB6				0,815

Sumber: Data primer diolah pada *SmartPLS* (2022)

Construct Reliability and Validity

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>rho_A</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
X1	0,860	0,893	0,905	0,704
X2	0,857	0,862	0,903	0,699
Y	0,833	0,840	0,889	0,668
Z	0,918	0,924	0,936	0,710

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2022)

Nilai Cross Loading

	X1	X2	Y	Z
GP1	0,910	0,683	0,810	0,756
GP2	0,777	0,754	0,533	0,421
GP3	0,852	0,419	0,600	0,679
GP5	0,813	0,467	0,564	0,616
KP1	0,480	0,875	0,440	0,322
KP2	0,488	0,817	0,495	0,393
KP4	0,610	0,862	0,564	0,440
KP5	0,686	0,787	0,612	0,516
MP2	0,675	0,634	0,728	0,496
MP3	0,585	0,453	0,827	0,498
MP4	0,688	0,579	0,852	0,693
MP5	0,541	0,433	0,858	0,762
HB1	0,695	0,456	0,577	0,844
HB2	0,740	0,487	0,635	0,857
HB3	0,676	0,367	0,592	0,886
HB4	0,595	0,384	0,586	0,866
HB5	0,542	0,419	0,785	0,803
HB6	0,556	0,470	0,603	0,796

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)

Fornell Larcker Criterion

	X1	X2	Y	Z
X1	0,839			
X2	0,693	0,836		
Y	0,763	0,644	0,818	
Z	0,750	0,512	0,759	0,843

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)

R Square

	<i>R Square</i>	<i>R Square Adjusted</i>
Z	0,577	0,567

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)

Path Coefficients (Bootstrapping)

Item	Original Sampel (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ($ O/STDEV $)	P Values
X1 -> Y -> Z	0.463	0.487	0.111	4.169	0.000
X2 -> Y -> Z	0.168	0.172	0.074	2.287	0.023

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)

Predictive Relevance (Q²)

	SSO	SSE	Q ² (=1 – SSE/SS0)
X1	192.000	192.000	
X2	192.000	192.000	
Y	192.000	126.488	
Z	288.000	181.027	0.371

Sumber: Data primer yang diolah pada *SmartPLS* (2022)