

ANALISIS PERSPEKTIF MAHASISWA UPN “VETERAN” JAKARTA TERHADAP *INTENTION TO USE E-LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI

Dhiyaa Almaas

ABSTRAK

LEADS UPN Veteran Jakarta merupakan platform *e-learning* yang dioperasikan oleh UPN “Veteran” Jakarta untuk menunjang kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar mengajar kapan saja dan dari mana saja. Seiring dengan perkembangan yang pesat, teknologi dituntut untuk lebih adaptif dan inovatif. Tantangan utama pada *e-learning*, yaitu mempertahankan motivasi dan interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi untuk tantangan tersebut yaitu dengan pengaplikasian elemen *games* melalui fitur gamifikasi. Namun, dalam mengaplikasikan *e-learning* berbasis gamifikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik supaya fitur gamifikasi dapat digunakan sebagaimana mestinya dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi mahasiswa. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta terhadap keinginan untuk menggunakan (*intention to use*) *e-learning* LEADS berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Partial Least Squares - Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan mengidentifikasi faktor penerimaan teknologi menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap elemen gamifikasi dengan faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan mahasiswa untuk menggunakan (*intention to use*) *e-learning* berbasis gamifikasi. Faktor yang mempengaruhi *intention to use* yaitu, *student satisfaction* (44,5%) dan *perceived usefulness* (39,8%). Rekomendasi yang diberikan berfokus pada strategi penerapan elemen gamifikasi yang disesuaikan dengan keterhubungan yang signifikan pada faktor penerimaan teknologi sehingga dapat terbentuk fitur gamifikasi yang sesuai dengan persepsi mahasiswa dalam penerimaan *e-learning* berbasis gamifikasi serta berpengaruh pada keinginan mahasiswa untuk menggunakannya (*intention to use*).

Kata kunci: *e-learning*, gamifikasi, *Partial Least Squares - Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), *Technology Acceptance Model* (TAM)

ANALYSIS OF UPN “VETERAN” JAKARTA STUDENTS’ PERSPECTIVES REGARDING THE INTENTION TO USE GAMIFIED E-LEARNING

Dhiyaa Almaas

ABSTRACT

LEADS UPN Veteran Jakarta is an e-learning platform operated by UPN “Veteran” Jakarta to support students and lecturers in conducting teaching and learning activities at any time and from anywhere. With rapid development, technology is required to be adaptive and innovative. One of the main challenges of e-learning is maintaining students’ motivation and interaction throughout the learning process. The innovation to address this challenge is the integration of game elements through gamification features. However, the implementation of gamified e-learning must align with students’ needs and preferences so that the gamification elements can effectively serve the purpose in enhancing students’ motivation and interaction. Therefore, this study aims to explore the perspective of UPN “Veteran” Jakarta students regarding their intention to use gamified e-learning. A quantitative method is employed using Partial Least Squares - Structural Equation Modeling (PLS-SEM) to identify technology acceptance factors based on Technology Acceptance Model (TAM). The result of this study shows a significant influence of gamification elements and the factors affecting students’ intention to use gamified e-learning. The factors influencing intention to use include student satisfaction (44,5%) and perceived usefulness (39,8%). The recommendations resulting from this study focus on strategies for implementing gamification elements that align with significant relationships among technology acceptance factors. These strategies aim to develop gamification features that are suitable with students’ perceptions of gamified e-learning acceptance, thereby enhancing students’ intention to use gamified e-learning.

Keywords: *e-learning, gamification, Partial Least Squares - Structural Equation Modeling (PLS-SEM), Technology Acceptance Model (TAM)*