



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

MODUL GAMIFIKASI LEVEL 4



• :
• :
**APLIKASI EVALUASI
PEMBELAJARAN PENGANTAR
SISTEM INFORMASI**



KATA PENGANTAR

Modul ini disusun dengan tujuan membantu pengguna dalam mengakses dan menggunakan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Pengantar Sistem Informasi berbasis Konsep Gamifikasi. Aplikasi tersebut memungkinkan pengguna (mahasiswa) melakukan pengerjaan soal pada evaluasi pembelajaran dengan teknik permainan. Fungsional yang tersedia dalam aplikasi evaluasi pembelajaran terdiri atas (1) level pengerjaan soal, (2) *leaderboard* pengguna, (3) *achievement* pengguna, dan Sertifikat pengguna

Kami berharap modul gamifikasi ini dapat bermanfaat bagi pengguna (mahasiswa) pada saat pengerjaan soal evaluasi dengan konsep permainan baik pada level 1 sampai dengan level 4.

Tim Penyusun,

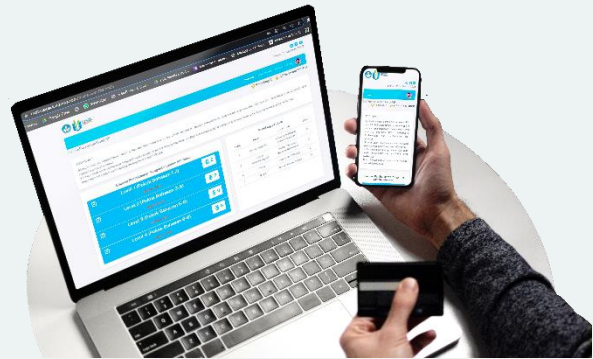


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
I. Konsep Gamifikasi	1
II. Gamifikasi Aplikasi Evaluasi Pembelajaran	2
III. Dashboard Aplikasi.....	5
IV. Level.....	6
4.1. Level 1.....	6
4.2. Level 2.....	8
4.3. Level 3.....	10
4.4. Level 4.....	12
V. Leaderboard (Rangking).....	15
5.1. Rangking	16
5.2. Durasi Pengerjaan Soal	16
5.3. Skor	16
VI. Achievement (Total).....	17
VII. Report	18
7.1. Laporan Evaluasi	18
7.2. Sertifikat.....	19
PENUTUP.....	21

I. Konsep Gamifikasi

Gamifikasi adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam *game* untuk memotivasi mahasiswa supaya lebih bersemangat saat belajar dan



membuat mahasiswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Gamifikasi pembelajaran adalah teknik mengajar menggunakan unsur mekanik dari *game* untuk memberikan solusi dalam membangun ketertarikan (*engagement*) mahasiswa. Gamifikasi dapat memberikan motivasi tambahan untuk menjamin mahasiswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sekaligus meningkatkan *student engagement* yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif mahasiswa dalam belajar.

Pada konsep gamifikasi bukan berarti dosen harus membuat game atau aplikasi khusus, meskipun jika hal itu dilakukan akan lebih baik. Apabila kemampuan dosen dalam membuat aplikasi terbatas, maka dosen dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Perlu di ingat adalah konsep yang tepat, tujuan pembelajaran yang jelas, dan mampu membangun *student engagement* dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

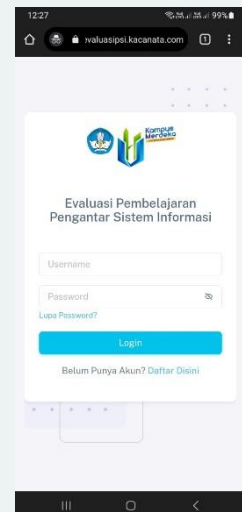
Konsep gamifikasi ini mengandung beberapa unsur dalam game yang diterapkan dalam media pembelajaran. Unsur-unsur tersebut



antara lain sistem point (penilaian), sistem level, dan sistem *leaderboard*. Sistem poin diberikan kepada mahasiswa ketika berhasil menyelesaikan tugas atau tantangan maka mereka akan mendapat point (nilai). Sedangkan untuk sistem level adalah tingkat kesulitan dari tugas-tugas yang diberikan, semakin tinggi levelnya maka akan semakin sulit soal atau tugas yang diberikan. Biasanya sistem level ini bisa dikombinasikan dengan sistem point. Sistem *leaderboard* dapat menunjukkan ranking dari mahasiswa. Semakin tinggi pencapaian yang diraih oleh mahasiswa maka akan semakin semangat pula mereka dalam meningkatkan ranking di *leaderboard*. Pada *leaderboard*, mahasiswa dapat melihat seberapa kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas dan tantangan yang diberikan oleh dosen.

II. Gamifikasi Aplikasi Evaluasi Pembelajaran

Aplikasi Evaluasi Pembelajaran dibuat dengan tujuan membantu Mahasiswa dalam mengevaluasi pembelajaran secara mandiri kapanpun dan dimanapun, karena dapat diakses secara *online*. Melalui aplikasi ini mahasiswa mampu mengukur ketercapaian CPL dan CPMK pada mata kuliah Pengantar Sistem Informasi. Aplikasi evaluasi pembelajaran ini memungkinkan menyajikan hasil nilai evaluasi pada setiap level dan menampilkan informasi capaian pembelajaran apa yang dimiliki oleh mahasiswa ketika menggunakan modul digital Pengantar Sistem Informasi.



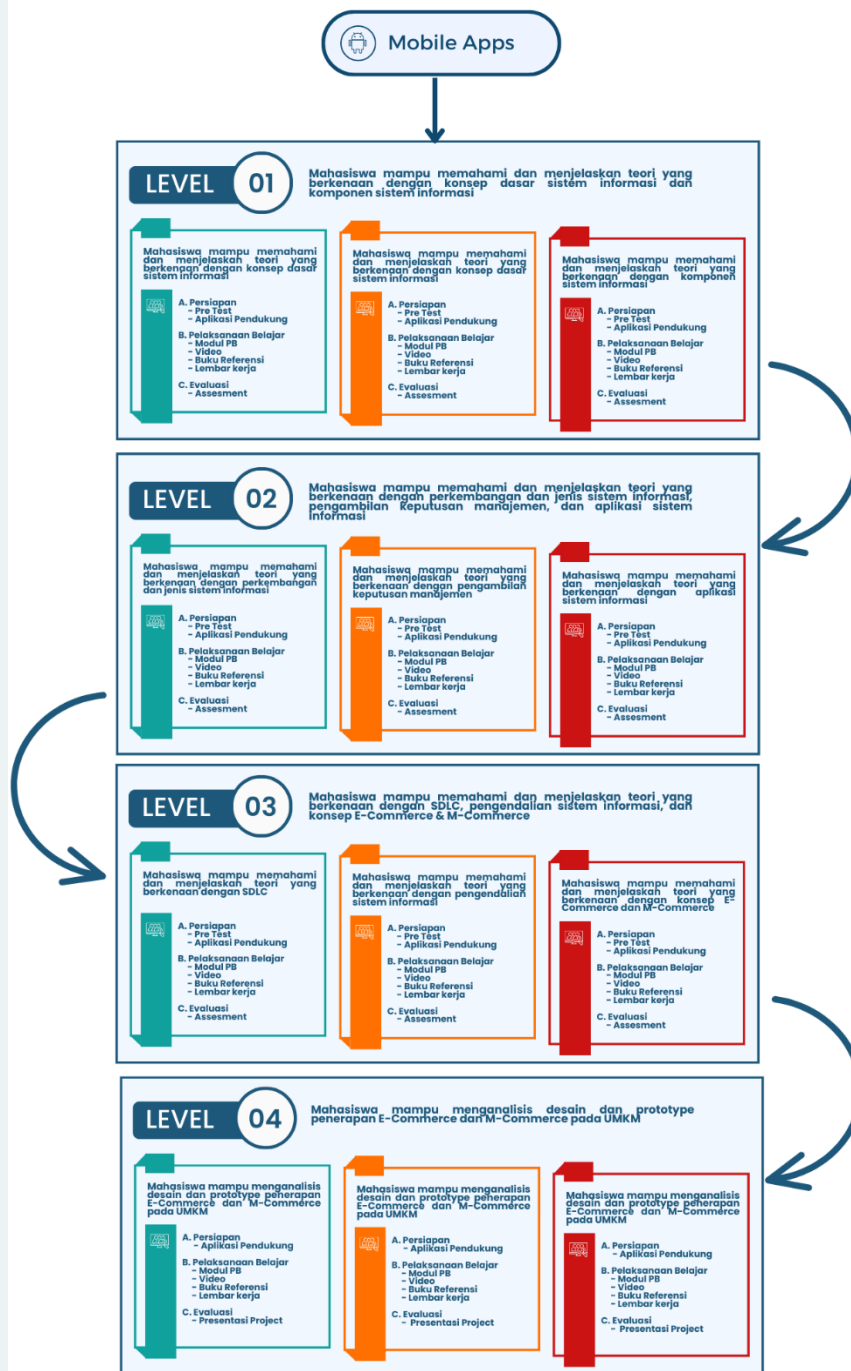
Evaluasi pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Sistem Informasi menyisipkan konsep gamifikasi dengan menentukan 4 level kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa. Setiap mahasiswa harus mencapai level awal (level 1) sebelum berlanjut ke level berikutnya. Berikut pada gambar 1 merupakan skema evaluasi pembelajaran mata kuliah berdasarkan level yang dirancang pada aplikasi evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Skema Evaluasi Pembelajaran Mata kuliah Pengantar Sistem Informasi berdasarkan Level

Skema evaluasi pembelajaran ini mengukur capaian pembelajaran lulusan berdasarkan pokok bahasan yang ditempuh oleh mahasiswa di mata kuliah. Pada level 1 merupakan proses evaluasi pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa setelah mempelajari pokok bahasan 1-2. Pada level 2 merupakan proses evaluasi pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa setelah mempelajari pokok bahasan 3-5. Pada level 3 merupakan proses evaluasi pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa setelah mempelajari pokok bahasan 6-8. Pada level 4 merupakan proses evaluasi pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa setelah mempelajari pokok bahasan 9.

Pada gambar 2 menjelaskan skema alur pada pengembangan aplikasi berbasis mobile untuk proses evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Sistem Informasi dengan konsep gamifikasi.



Gambar 2. Skema Alur Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata kuliah Pengantar Sistem Informasi Menggunakan Konsep Gamifikasi



Aplikasi evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dengan menyisipkan konsep gamifikasi memiliki beberapa fungsi untuk mengukur capaian pembelajaran, diantaranya: (1) level pengerjaan soal, (2) *leaderboard* pengguna (rangking), (3) *achievement* pengguna, dan Report (Sertifikat pengguna).

III. Dashboard Aplikasi

Dashboard aplikasi merupakan fungsioanl aplikasi yang dapat dimanfaatkan pengguna (mahasiswa) untuk melihat beberapa informasi, diantaranya: hasil evaluasi pembelajaran mata kuliah Pengantar Sistem Informasi berdasarkan capaian level yang diambil mahasiswa (dalam bentuk nilai skor setiap level), status kelulusan mahasiswa setiap level, rangking yang didapatkan pada evaluasi pembelajaran mata kuliah pengantar sistem informasi, total nilai yang didapatkan dari semua level, dan *report* berupa sertifikat kelulusan yang didapatkan selama evaluasi pembelajaran.

The screenshot shows a web application interface for 'evaluasi.kacana.com/mahasiswa/beranda'. The user is identified as 'Hai Yudha Herlambang CP' with a 'Ranking: 2' and 'Achievement Total: 0'. The dashboard includes a 'Petunjuk' section and a progress bar for 'Evaluasi Pembelajaran Pengantar Sistem Informasi' with four levels, all marked '(Belum Lulus)'. A 'Ranking 10 Besar' table is also displayed.

RANK	NAMA	INSTITUSI	SKOR
1	Heri Supriyanto	Universitas Hayam Wuruk Perbanas	0
2	Yudha Herlambang CP	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	0
3	Dhata	Universitas Airlangga	0
4	Dhata	Universitas Airlangga	0



IV. Level

Level merupakan tingkat kesulitan dari matakuliah pengantar sistem informasi yang akan dipelajari oleh mahasiswa. Pada aplikasi evaluasi pembelajaran ini terdiri dari 4 level. Pada setiap Level yang terdapat aplikasi akan saling keterkaitan, apabila mahasiswa tidak lulus pada evaluasi di level 1, mahasiswa tidak akan bisa lanjut mengerjakan evaluasi di level 2. Oleh karena itu mahasiswa harus menyelesaikan evaluasi dan berstatus lulus. Syarat lulus dari masing-masing level dapat ditentukan nilainya oleh dosen atau admin aplikasi evaluasi pembelajaran.

Pada masing-masing level, akan ada petunjuk yang berisi tentang evaluasi pembelajaran mata kuliah memiliki beberapa fungsi untuk mengukur capaian pembelajaran, diantaranya: soal evaluasi, informasi CPL, leaderboard, Achievement, dan pembahasan soal evaluasi. Mahasiswa menjawab soal evaluasi berdasarkan setiap level 1-4. Bagi mahasiswa yang belum lulus pada level 1 maka tidak bisa melanjutkan level berikutnya. Nilai minimum capaian pada masing masing level adalah 50 poin. Adapun penjelasan masing-masing level pada aplikasi evaluasi pembelajaran ini dapat dilihat pada subbab dibawah ini.

4.1. Level 1

Level 1 ini berisi data hasil evaluasi pada pokok bahasan 1 sampai dengan pokok bahasan 2. Tampilan dari halaman utama pada level 1 aplikasi evaluasi pembelajaran mata kuliah pengantar sistem informasi adalah sebagai berikut.



Selasa, 12 September 2023

Beranda Leaderboard Laporan Evaluasi

Hai Yudha Herlambang CP Rangking: 2 Achievement Total: 0

Petunjuk :
Aplikasi evaluasi pembelajaran mata kuliah memiliki beberapa fungsi untuk mengukur capaian pembelajaran, diantaranya: soal evaluasi, informasi CPL, leaderboard, Achievement, dan pembahasan soal evaluasi.
Silakan rekan rekan mahasiswa menjawab soal evaluasi ini berdasarkan setiap level 1-4. Bagi mahasiswa yang belum lulus pada level 1 maka tidak bisa melanjutkan level berikutnya.
Nilai minimum capaian pada masing masing level adalah 50 poin.

Evaluasi Pembelajaran Pengantar Sistem Informasi

<input checked="" type="checkbox"/>	Level 1 (Pokok Bahasan 1-2) <i>(Belum Lulus)</i>	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 2 (Pokok Bahasan 3-5) <i>(Belum Lulus)</i>	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 3 (Pokok Bahasan 6-8) <i>(Belum Lulus)</i>	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 4 (Pokok Bahasan 9-9)	0

Rangking 10 Besar

RANK	NAMA	INSTITUSI	SKOR
1	Heri Supriyanto	Universitas Hayam Wuruk Perbanas	0
2	Yudha Herlambang CP	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	0
3	Dnata	Universitas Airlangga	0
4	Dnata	Universitas Airlangga	0

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa mahasiswa hanya bisa mengakses level 1 sedangkan level yang lain belum aktif. Hal ini dikarenakan mahasiswa belum lulus pada level 1. Untuk bisa lulus pada level 1 mahasiswa harus menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan.

Selasa, 12 September 2023

Beranda Leaderboard Laporan Evaluasi

Rangking: 2 Achievement Total: 0

Level 1 :

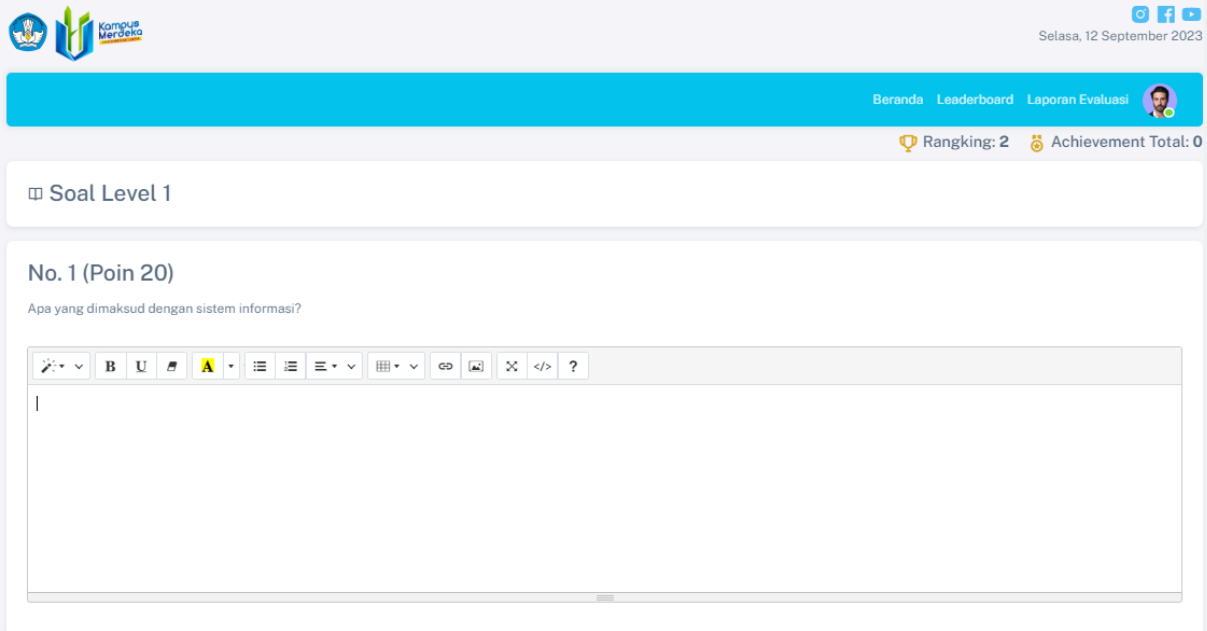
- Capaian Pembelajaran**
Mahasiswa mampu memahami pengetahuan dasar di bidang Sistem Informasi terkait manusia, software, hardware, data, dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- Pokok Bahasan 1**
Mampu memahami teori yang berkenaan dengan konsep dasar sistem informasi
- Pokok Bahasan 2**
Mampu memahami dan menjelaskan teori yang berkenaan dengan komponen sistem informasi

Mulai Evaluasi

← Kembali

Achievement Level 1 : 0 History Evaluasi Level 1 : 0 Kali
Status Level 1 : Belum Dikoreksi Rangking Level 1 : 2

Pada gambar mahasiswa bisa memulai melakukan evaluasi dengan mengklik tombol "Mulai Evaluasi". Adapun soal-soal evaluasi pembelajaran dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Mahasiswa bisa langsung mengerjakan soal-soal evaluasi sesuai dengan pokok bahasan yang menjadi kisi-kisi evaluasi. Mahasiswa bisa langsung menjawab soal pertanyaan atau bisa juga dengan mengupload gambar sesuai dengan ketentuan. Mahasiswa yang menjawab dengan benar maka akan memperoleh point tertinggi sesuai point yang tertera di soal evaluasi.

4.2. Level 2

Level 2 ini berisi data hasil evaluasi pada pokok bahasan 3 sampai dengan pokok bahasan 5. Tampilan dari halaman utama pada level 2 aplikasi evaluasi pembelajaran Pengantar Sistem Informasi adalah sebagai berikut.



The screenshot shows the user's profile 'Hai Yudha Herlambang CP' with a ranking of 1 and a total achievement of 75. The evaluation progress is as follows:

Level	Status	Score
Level 1 (Pokok Bahasan 1-2)	(Lulus)	75
Level 2 (Pokok Bahasan 3-5)	(Belum Lulus)	0
Level 3 (Pokok Bahasan 6-8)	(Belum Lulus)	0
Level 4 (Pokok Bahasan 9-9)	(Belum Lulus)	0

The 'Rangking 10 Besar' table is as follows:

RANK	NAMA	INSTITUSI	SKOR
1	Yudha Herlambang CP	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	75
2	Heri Supriyanto	Universitas Hayam Wuruk Perbanas	0
3	Dnata	Universitas Airlangga	0
4	Dnata	Universitas Airlangga	0

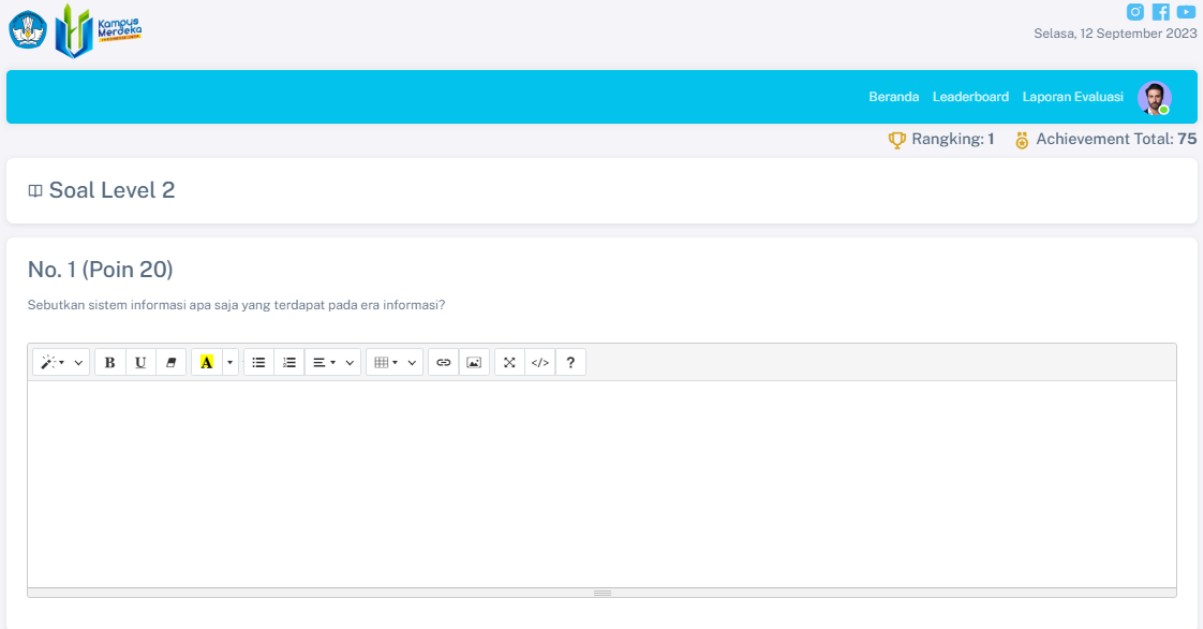
Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa mahasiswa baru bisa mengakses level 2 setelah level 1 dinyatakan lulus terlebih dahulu. Untuk bisa lulus pada level 2 mahasiswa harus menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan.

The screenshot shows the 'Level 2' evaluation details. The learning objectives are:

- Capaian Pembelajaran**
Mahasiswa mampu memahami pengetahuan untuk mengintegrasikan dan mengelola komponen Sistem Informasi untuk menciptakan keunggulan bersaing bagi organisasi.
- Pokok Bahasan 3**
Mampu memahami dan mengetahui teori yang berkenaan dengan perkembangan dan jenis sistem informasi.
- Pokok Bahasan 4**
Mampu memahami dan menjelaskan teori yang berkenaan dengan pengambilan keputusan manajemen.
- Pokok Bahasan 5**
Mampu memahami dan menjelaskan teori yang berkenaan dengan aplikasi sistem informasi.

There is a blue button labeled 'Mulai Evaluasi' and a red button labeled 'Kembali'. The status bar at the bottom shows: Achievement Level 2 : 0, History Evaluasi Level 2 : 0 Kali, Status Level 2 : Belum Dikoreksi, and Rangking Level 2 : 1.

Pada gambar mahasiswa bisa memulai melakukan evaluasi dengan mengklik tombol "Mulai Evaluasi". Adapun soal-soal evaluasi pembelajaran pada level 2 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Mahasiswa bisa langsung mengerjakan soal-soal evaluasi sesuai dengan pokok bahasan yang menjadi kisi-kisi evaluasi. Mahasiswa bisa langsung menjawab soal pertanyaan atau bisa juga dengan mengupload gambar sesuai dengan ketentuan. Mahasiswa yang menjawab dengan benar, maka akan memperoleh point tertinggi sesuai point yang tertera di soal evaluasi.

4.3. Level 3

Level 3 ini berisi data hasil evaluasi pada pokok bahasan 6 sampai dengan pokok bahasan 8. Tampilan dari halaman utama pada level 3 aplikasi evaluasi pembelajaran Pengantar Sistem Informasi adalah sebagai berikut.



The screenshot shows the user's profile and evaluation progress. The user is Hai Yudha Herlambang CP, with a ranking of 1 and a total achievement of 235. The evaluation progress is as follows:

Level	Status	Score
Level 1 (Pokok Bahasan 1-2)	(Lulus)	75
Level 2 (Pokok Bahasan 3-5)	(Belum Lulus)	75
Level 3 (Pokok Bahasan 6-8)	(Lulus)	85
Level 4 (Pokok Bahasan 9-9)		0

The leaderboard shows the top 10 students:

RANK	NAMA	INSTITUSI	SKOR
1	Yudha Herlambang CP	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	235
2	Heri Supriyanto	Universitas Hayam Wuruk Perbanas	0
3	Dnata	Universitas Airlangga	0
4	Dnata	Universitas Airlangga	0

Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa mahasiswa baru bisa mengakses level 3 setelah lulus pada level 2 terlebih dahulu. Untuk bisa lulus pada level 3 mahasiswa harus menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan.

The screenshot shows the content of Level 3 evaluation. The user's ranking is 1 and total achievement is 150. The content includes:

- Capaian Pembelajaran:** Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis proses bisnis saat ini serta kebutuhan bisnis di masa mendatang pada suatu organisasi.
- Pokok Bahasan 6:** Mampu memahami, menjelaskan, dan memvisualisasikan teori SDLC.
- Pokok Bahasan 7:** Mampu memahami dan menjelaskan teori pengendalian sistem informasi.
- Pokok Bahasan 8:** Mampu memahami dan menjelaskan teori yang berkenaan dengan e-commerce dan m-commerce.

There is a red button labeled "← Kembali" and a list of statistics:

- Achievement Level 3 : 0
- Status Level 3 : Belum Dikoreksi
- History Evaluasi Level 3 : 1 Kali
- Rangking Level 3 : 1

Pada gambar mahasiswa bisa memulai melakukan evaluasi dengan mengklik tombol “Mulai Evaluasi”. Adapun soal-soal evaluasi pembelajaran pada level 3 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot shows the evaluation application interface. At the top, there is a header with the university logo and name 'UNIVERSITAS HAYAM WURUK Perbanas Surabaya', the date 'Rabu, 16 November 2022', and navigation links 'Beranda', 'Leaderboard', and 'Laporan Evaluasi'. The user's profile information is displayed, including 'Ranking: 12' and 'Achievement Total: 168'. The main content area is titled 'Soal Level 3' and contains a question 'No. 1 (Poin 20)' with the text: '1. Buatlah algoritma dan pemrograman untuk mendeklarasikan array dengan nama mahasiswa dengan tipe String yang memiliki 5 anggota/eleman, yaitu Yudha, Hafidz, Dica, Ari dan Septama.' Below the question is a rich text editor with a toolbar containing various formatting options like bold, italic, underline, text color, background color, bulleted list, numbered list, indent, table, link, unlink, image, code, and help.

Mahasiswa bisa langsung mengerjakan soal-soal evaluasi sesuai dengan pokok bahasan yang menjadi kisi-kisi evaluasi. Mahasiswa bisa langsung menjawab soal pertanyaan atau bisa juga dengan mengupload gambar sesuai dengan ketentuan. Mahasiswa yang menjawab dengan benar, maka akan memperoleh point tertinggi sesuai point yang tertera di soal evaluasi.

4.4. Level 4

Level 4 ini berisi data hasil evaluasi pada pokok bahasan 9 sampai. Tampilan dari halaman utama pada level 4 aplikasi evaluasi pembelajaran Pengantar Sistem Informasi adalah sebagai berikut.



Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa mahasiswa baru bisa mengakses level 4 setelah lulus pada level 3 terlebih dahulu. Untuk bisa lulus pada level 4 mahasiswa harus menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan.

The screenshot displays the user interface for the Level 4 evaluation. At the top, there are navigation links for 'Beranda', 'Leaderboard', and 'Laporan Evaluasi', along with a user profile icon. The main content area is titled 'Level 4:' and lists two learning objectives: 'Capaian Pembelajaran' (Mahasiswa mempunyai keahlian untuk mendesain prototype e-commerce untuk UMKM sebagai desain solusi TI yang mampu meningkatkan bisnis UMKM) and 'Pokok Bahasan 9' (Mampu menganalisis desain dan prototype penerapan e-commerce dan m-commerce pada UMKM). To the right of the text is an illustration of a desk with a laptop, a lamp, and a mug. Below the text are two buttons: a blue 'Mulai Evaluasi' button and a red 'Kembali' button. At the bottom, there are four status indicators: 'Achievement Level 4 : 0', 'Status Level 4 : Belum Dikoreksi', 'History Evaluasi Level 4 : 0 Kali', and 'Ranking Level 4 : 1'.

Pada gambar mahasiswa bisa memulai melakukan evaluasi dengan mengklik tombol "Mulai Evaluasi". Adapun soal-soal evaluasi pembelajaran pada level 4 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Soal Level 4

No. 1 (Poin 20)

Apa yang dimaksud dengan SDLC

Mahasiswa bisa langsung mengerjakan soal-soal evaluasi sesuai dengan pokok bahasan yang menjadi kisi-kisi evaluasi. Mahasiswa bisa langsung menjawab soal pertanyaan atau bisa juga dengan mengupload gambar sesuai dengan ketentuan. Mahasiswa yang menjawab dengan benar, maka akan memperoleh point tertinggi sesuai point yang tertera di soal evaluasi.

Setelah mahasiswa berhasil menyelesaikan seluruh level dari 1 sampai dengan level 4, maka mahasiswa akan dinyatakan lulus matakuliah pengantar sistem informasi. Keterangan kelulusan dapat dilihat pada tampilan gambar berikut ini.



Hai Yudha Herlambang CP 🏆 Ranking: 1 🏆 Achievement Total: 335

Petunjuk :
Aplikasi evaluasi pembelajaran mata kuliah memiliki beberapa fungsi untuk mengukur capaian pembelajaran, diantaranya: soal evaluasi, informasi CPL, leaderboard, Achievement, dan pembahasan soal evaluasi.
Silakan rekan rekan mahasiswa menjawab soal evaluasi ini berdasarkan setiap level 1-4. Bagi mahasiswa yang belum lulus pada level 1 maka tidak bisa melanjutkan level berikutnya.
Nilai minimum capaian pada masing masing level adalah 50 poin.

Selamat Anda Sudah Lulus Pengantar Sistem Informasi! Reward Sertifikat

Evaluasi Pembelajaran Pengantar Sistem Informasi

<input checked="" type="checkbox"/>	Level 1 (Pokok Bahasan 1-2) <small>(Lulus)</small>	75
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 2 (Pokok Bahasan 3-5) <small>(Lulus)</small>	75
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 3 (Pokok Bahasan 6-8) <small>(Lulus)</small>	85
<input checked="" type="checkbox"/>	Level 4 (Pokok Bahasan 9-9) <small>(Lulus)</small>	100

Ranking 10 Besar

RANK	NAMA	INSTITUSI	SKOR
1	Yudha Herlambang CP	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	335
2	Heri Supriyanto	Universitas Hayam Wuruk Perbanas	0
3	Dnata	Universitas Airlangga	0
4	Dnata	Universitas Airlangga	0

V. Leaderboard (Rangking)

Leaderboard dari aplikasi evaluasi pembelajaran ini merupakan tampilan rangking dari keseluruhan peserta (mahasiswa) yang mengikuti evaluasi pembelajaran. Keseluruhan tampilan dari leaderboard terdiri dari 3 komponen utama yaitu rangking, durasi pengerjaan soal dan skor. Adapun tampilan dari menu utama Leaderboard dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Selasa, 12 September 2023

Beranda **Leaderboard** Laporan Evaluasi

🏆 Ranking: 1 🏆 Achievement Total: 335

Leaderboard

Show entries Search:

RANK	NAMA	INSTITUSI	DURASI Pengerjaan	SKOR
1	Yudha Herlambang CP	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	3 Menit	335
2	Heri Supriyanto	Universitas Hayam Wuruk Perbanas	0 Menit	0
3	Dnata	Universitas Airlangga	0 Menit	0
4	Dnata	Universitas Airlangga	0 Menit	0

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous Next



Gambar diatas merupakan tampilan utama halaman leaderboard aplikasi evaluasi pembelajaran yang mencakup rangking, durasi pengerjaan soal dan skor.

5.1. Rangking

Rangking merupakan pengurutan prestasi mahasiswa sesuai dengan skor yang diperoleh oleh mahasiswa. Mahasiswa dengan skor tertinggi otomatis akan menempati rangking tertinggi yaitu rangking 1. Begitu seterusnya sampai keseluruhan mahasiswa yang telah mengikuti evaluasi berhasil ditampilkan. Pada konsep gamifikasi rangking ini bertujuan untuk memotifasi mahasiswa agar mampu bersaing dengan mahasiswa lain dengan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya.

5.2. Durasi Pengerjaan Soal

Durasi pengerjaan soal merupakan akumulasi lama pengerjaan soal evaluasi mahasiswa mulai dari level 1 sampai dengan level 4. Dengan mencantumkan durasi pengerjaan soal pada halaman leaderboard, dosen mampu mengetahui seberapa lama mahasiswa memahami soal evaluasi dan seberapa cepat mengerjakan soal evaluasi pembelajaran yang diberikan. Tidak ada pengaruh apapun antara durasi pengerjaan soal dengan rangking yang ditampilkan. Ada mahasiswa yang rangkingnya bagus tetapi durasi pengerjaannya lama, dan bahkan sebaliknya ada yang durasi pengerjaannya cepat tetapi rangkingnya rendah.

5.3. Skor

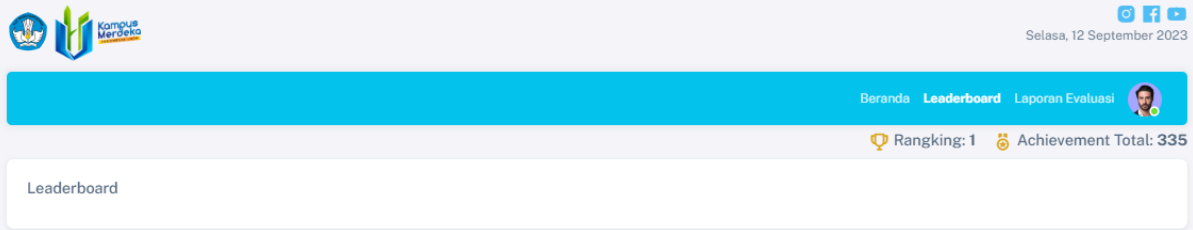
Skor pada leaderboard ini merupakan akumulasi skor dari masing-masing level evaluasi pembelajaran. Skor pada level



pembelajaran diperoleh dari ketepatan mahasiswa dalam menjawab soal-soal yang ada pada level evaluasi pembelajaran. Soal dengan jawaban yang benar maka akan mendapat poin maksimal, sedangkan soal dengan jawaban yang melenceng maka akan memperoleh nilai yang rendah. Hasil evaluasi dari masing-masing level evaluasi selanjutnya diakumulasi dan menghasilkan skor total yang ditampilkan pada halaman leaderboard. Skor ini berpengaruh dengan ranking. Semakin besar skor yang didapat oleh mahasiswa, maka rankingnya akan semakin bagus. Sebaliknya, apabila mahasiswa mengumpulkan point yang sedikit, maka rankingnya akan rendah. Skor ini juga dapat menggambarkan seberapa paham dan mengerti mahasiswa terhadap materi yang diberikan.

VI. Achievement (Total)

Achievement merupakan akumulasi dari point (skor) yang telah diperoleh oleh mahasiswa dari masing-masing level mulai dari level 1 sampai dengan level 4. Total *achievement* ini berfungsi untuk mengetahui seberapa paham mahasiswa tentang materi yang diberikan. Dengan kata lain, semakin tinggi nilai total *achievement* mahasiswa maka semakin paham akan evaluasi dan materi yang disampaikan. Nilai total *achievement* juga berpengaruh terhadap ranking dari mahasiswa. Semakin tinggi nilai *achievement*, maka semakin tinggi pula ranking yang diperoleh mahasiswa. Sebaliknya semakin rendah nilai total *achievement* mahasiswa, maka semakin rendah pula ranking yang didapatkan. Tampilan nilai total *achievement* mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut ini.



VII. Report

Report merupakan hasil pelaporan dari rangkuman seluruh evaluasi yang telah dilalui oleh mahasiswa. Mahasiswa yang telah menyelesaikan seluruh soal evaluasi pembelajaran dari level 1 sampai dengan level 4 akan memperoleh laporan hasil evaluasinya. Komponen yang ada dalam report aplikasi evaluasi pembelajaran ini mencakup laporan evaluasi dan sertifikat. Penjelasan detail tentang komponen adalah sebagai berikut.

7.1. Laporan Evaluasi

Laporan evaluasi pada aplikasi evaluasi pembelajaran dapat dilihat pada menu laporan evaluasi. Tampilan laporan evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Laporan Evaluasi Pembelajaran Pengantar Sistem Informasi

← Kembali Cetak PDF

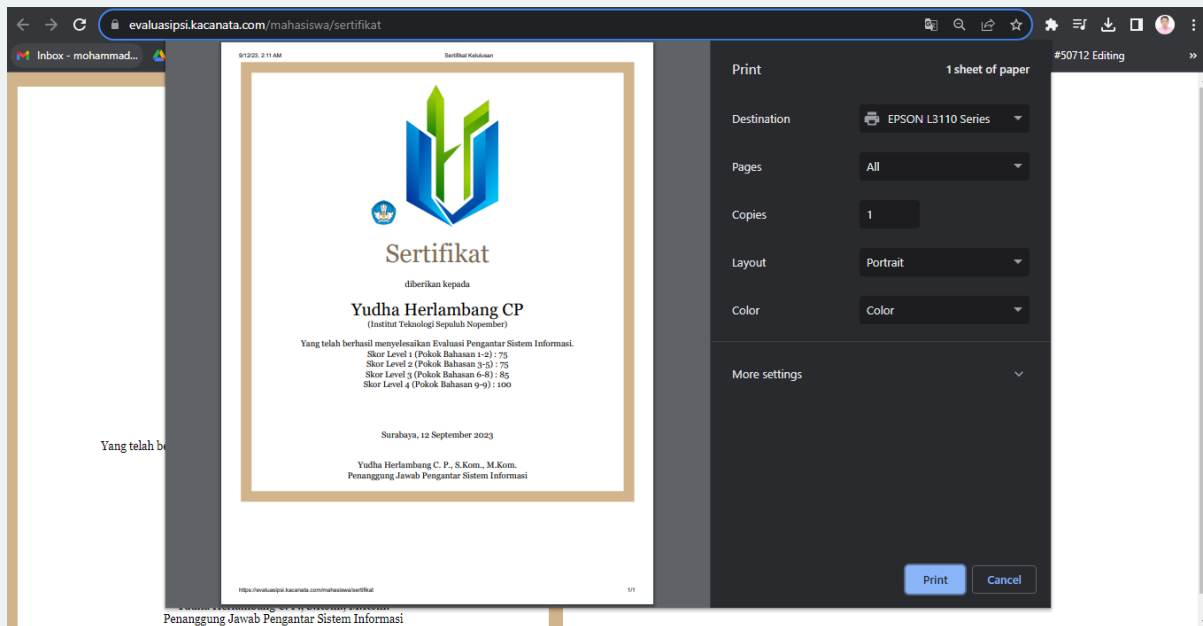
NO	TGL & WAKTU UJIAN	DURASI Pengerjaan	NILAI	STATUS
LEVEL 1 (POKOK BAHASAN 1-2)				
CPL: MAHASISWA MAMPU MEMAHAMI PENGETAHUAN DASAR DI BIDANG SISTEM INFORMASI TERKAIT MANUSIA, SOFTWARE, HARDWARE, DATA, DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI.				
1	Selasa, 12 September 2023 01:09:35	1 Menit	75	LULUS
LEVEL 2 (POKOK BAHASAN 3-5)				
CPL: MAHASISWA MAMPU MEMAHAMI PENGETAHUAN UNTUK MENGINTEGRASIKAN DAN MENGELOLA KOMPONEN SISTEM INFORMASI UNTUK MENCIPTAKAN KEUNGGULAN BERSAING BAGI ORGANISASI.				
1	Selasa, 12 September 2023 01:09:10	0 Menit	75	LULUS
LEVEL 3 (POKOK BAHASAN 6-8)				
CPL: MAHASISWA MAMPU MEMAHAMI DAN MENGANALISIS PROSES BISNIS SAAT INI SERTA KEBUTUHAN BISNIS DI MASA MENDATANG PADA SUATU ORGANISASI.				
1	Selasa, 12 September 2023 02:09:30	0 Menit	85	LULUS

Pada gambar diatas dapat dilihat pada laporan evaluasi berisi tentang hasil yang diperoleh mahasiswa pada masing-masing level. Terdapat CPL yang dicapai mahasiswa di masing-masing levelnya, waktu dan tanggal pengerjaan soal evaluasi, durasi pengerjaan, nilai yang diperoleh di masing-masing level dan status mahasiswa. Untuk status berisi "Lulus" apabila nilainya diatas 50, sedangkan akan berisi "Tidak Lulus" apabila nilainya dibawah 50. Selain ditampilkan pada halaman aplikasi evaluasi, laporan evaluasi pembelajaran juga bisa di cetak dalam bentuk dokumen dengan format PDF.

7.2. Sertifikat

Sertifikat pada aplikasi evaluasi pembelajaran merupakan hasil reward dari mahasiswa yang berhasil lulus pada level 1 sampai dengan level 4. Sertifikat bisa ditampilkan apabila mahasiswa berhasil lulus pada level 1 sampai dengan level 4. Apabalia salah satu level tidak lulus,

maka sertifikat tidak dapat ditampilkan. Tampilan sertifikat mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Pada gambar sertifikat berisi informasi tentang skor pada masing-masing level, mulai dari level 1 mendapat skor berapa, sampai dengan level 4 mendapat skor berapa. Untuk memperkuat legalitas sertifikat, terdapat pula tanda-tangan dari penanggung jawab mata kuliah Pengantar Sistem Informasi. Selain itu pada sertifikat juga menampilkan nama mahasiswa dan dari universitas mana mahasiswa tersebut berasal.

PENUTUP

Modul Gamifikasi

Aplikasi Evaluasi Pembelajaran
Pengantar Sistem Informasi



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

Prodi S1 Sistem Informasi

Universitas Hayam Wuruk Perbanas