

DESAIN GAMIFIKASI UNTUK MEMBANGUN *LEARNING ENGAGEMENT* PADA MAHASISWA MAGISTER AKUNTANSI UNIVERSITAS SURABAYA

Ikhwanul Arga Dentya Faresqi

Fakultas Bisnis dan Ekonomika / Magister Akuntansi

Dr. Bonnie Soeherman, S.E., M.Ak

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan cara baru untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi saat ini mahasiswa merasa kelelahan akibat kegiatan perkuliahan yang terasa hanya rutinitas mengerjakan tugas setelah seharian bekerja. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan desain konsep gamifikasi untuk menghadirkan kegiatan perkuliahan yang *fresh* dan *fun* tanpa mengesampingkan esensi dari proses perkuliahan. Tujuannya adalah agar mahasiswa mampu menikmati proses perkuliahan tanpa terbebani sehingga dapat mengeluarkan potensi sesungguhnya dari diri mereka. Peneliti berusaha menghadirkan pengalaman baru terkait kegiatan belajar mahasiswa melalui desain gamifikasi berbasis aplikasi *smartphone* sehingga bisa dengan mudah diakses dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: motivasi kuliah, gamifikasi, pendidikan, learning engagement, aplikasi

**GAMIFICATION DESIGN TO BUILD LEARNING ENGAGEMENT IN ACCOUNTING
MASTER STUDENTS UNIVERSITY OF SURABAYA**

Ikhwanul Arga Dentya Faresqi

Fakultas Bisnis dan Ekonomika / Magister Akuntansi

Dr. Bonnie Soeherman, S.E., M.Ak

ABSTRACT

This study aims to provide a new way to increase student motivation in participating in the lecture process, especially in teaching and learning activities. The current condition is that students feel tired due to lecture activities which feel like they are just routinely doing assignments after a day of work. Therefore, the researchers tried to apply the gamification concept design to present fresh and fun lecture activities without compromising the essence of the lecture process. The goal is that students are able to enjoy the lecture process without being burdened so that they can bring out their true potential. Researchers are trying to bring new experiences related to student learning activities through smartphone application-based gamification designs so that they can be easily accessed and provide a fun learning experience.

Keywords: college motivation, gamification, education, learning engagement, application