

ABSTRAK

Distance education atau pembelajaran jarak jauh merupakan sebuah metode pembelajaran yang proses belajarnya dilakukan oleh pengajar secara terpisah ruang dan waktu dari siswanya. IDEA merupakan salah satu contoh media *distance education* yang sudah dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen di Universitas Telkom. Namun, untuk faktor kegunaan atau manfaat IDEA dinilai masih cukup rendah atau kecil. Masalah tersebut salah satunya disebabkan oleh fungsionalitas pada IDEA yang kurang didukung dengan interaksi pengguna yang interaktif [1].

Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dilakukan implementasi satu metode yang disebut dengan metode *gamification*. *Gamification* merupakan sebuah metode yang mengaplikasikan mekanisme serta kerangka kerja sebuah *game* ke dalam sebuah pengaturan *non-game*. Penggunaan *gamification* pada sisi pendidikan dianggap dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mahasiswa akan termotivasi untuk mencapai target belajarnya. Terdapat 5 (lima) tahapan proses *gamification* yaitu *understanding the target audience and the context, defining learning objective, structuring the experience, identifying resources, dan applying gamification elements*. Setelah mengimplementasikan metode *gamification*, selanjutnya dilakukan pengujian yang mana, setelah dilakukan pengujian dilakukan penyebaran kuisioner untuk mendapatkan data untuk dievaluasi dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* dan *tools* SmartPLS 3 untuk *tools* pengolahan data.

Sehingga, berdasarkan analisis dari evaluasi pengujian tersebut diperoleh hasil bahwa metode *gamification* cukup memberikan dampak positif untuk IDEA akan tetapi nilai konstruk persepsi kegunaan pada IDEA masih rendah meskipun telah diimplementasikan metode *gamification*. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh rendahnya pengaruh *indirect* antara konstruk persepsi kemudahan penggunaan dengan konstruk penggunaan sesungguhnya, yang mana pengguna meminta untuk melakukan perbaikan pada *user experience* dan *user interface* pada IDEA tersebut sebagai solusi lainnya.

Kata Kunci: ***Distance Education, Gamification, IDEA, Technology Acceptance Model, TAM, SmartPLS.***