

**Abstrak**

*E-learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Tantangan utama dalam proses *e-learning* adalah bagaimana mendapatkan ketertarikan dan perhatian dari peserta *e-learning*. Penyajian materi pembelajaran yang sama serta tidak adanya apresiasi setiap akhir pembelajaran terhadap seluruh siswa menyebabkan kurangnya motivasi pengguna untuk menggunakan *e-learning*. Agar penggunaan *e-learning* tetap mampu memberikan motivasi belajar peserta didik, maka *e-learning* perlu dikembangkan dengan gamifikasi. Penelitian memiliki tujuan merancang dan mengimplementasikan elemen gamifikasi pada hasil pembelajaran dalam system *e-learning* berdasarkan *Felder-Silverman Learning Style Model (FSLSM)*. Elemen gamifikasi yang disarankan untuk setiap gaya belajar pada FSLSM dapat berbeda, karena untuk setiap gaya belajar pada FSLSM memiliki karakteristik yang berbeda. Untuk mengetahui tingkat kegunaan terhadap model gamifikasi yang dibangun maka menggunakan EUS. Berdasarkan hasil EUS didapatkan secara keseluruhan kebergunaan *e-learning* memperoleh rata-rata 4,91 termasuk ke dalam kategori cukup baik. Pengujian dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan rata-rata nilai siswa menggunakan metode uji-t. Untuk hasil uji-t yang didapatkan ialah nilai t hitung 2,69 lebih besar daripada nilai t tabel 2,10 yang berarti terdapat perbedaan perbedaan secara nyata antara nilai siswa yang menggunakan *e-learning* dengan nilai siswa yang tidak menggunakan *e-learning*.

**Kata kunci:** *E-learning, Gamifikasi, FSLSM*

---

