

ABSTRAK

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa melalui Learning Management System (LMS) di sebuah universitas swasta di Indonesia, khususnya dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Penggunaan LMS yang berkelanjutan didukung oleh efektivitasnya dalam memfasilitasi aktivitas belajar mahasiswa. Namun, beberapa mahasiswa di universitas ini mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, yang disebabkan oleh kebosanan dalam proses pembelajaran. Kebosanan ini sering kali muncul karena persepsi bahwa LMS bersifat monoton. Untuk mengatasi masalah ini, penerapan gamifikasi dalam LMS diusulkan sebagai solusi potensial. Gamifikasi akan digunakan sebagai plugin untuk memfasilitasi pemantauan rutin terhadap penggunaan dan kinerja mahasiswa. Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest dengan melibatkan 81 responden. Studi ini meneliti peningkatan motivasi belajar mahasiswa dan nilai tata bahasa (grammar) sebelum dan sesudah integrasi gamifikasi dalam LMS. Analisis perbandingan rata-rata menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa yang diukur menggunakan skala Likert. Selain itu, uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan nilai tata bahasa dengan nilai signifikansi sebesar 0,007. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut desain gamifikasi untuk mencakup mata kuliah lainnya serta mengeksplorasi metode pembelajaran adaptif. Selanjutnya, disarankan agar penelitian di masa depan menggunakan metode eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol guna memperkuat validitas temuan untuk kemungkinan implementasi yang lebih luas

Kata kunci—keterlibatan mahasiswa, motivasi, gamifikasi, Learning Management System (LMS), mata kuliah Bahasa Inggris.