

BAB II

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang berjudul “*Mobile Learning Design Using Gamification for Teaching and Learning in Algorithms and Programming Language*”. Penelitian ini membuat aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di salah satu perguruan tinggi swasta jurusan ilmu komputer (Tundjungsari, 2018).

Pada penelitian “*The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education*”. Penelitian ini menggabungkan karakteristik gamifikasi dengan e-learning dan menunjukkan kemungkinan penggunaan secara praktis (Urh, 2015)

Pada penelitian motifasi “*How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction*”. Pada elemen desain permainan tertentu memiliki efek pada kepuasan kebutuhan psikologis tertentu (Sailer, 2017)

Menurut “*Personalization of gamification in (programming) e-learning environments*”. Pada penelitian ini mengusulkan model untuk lingkungan e-learning yang dipersonalisasi di mana prinsip-prinsip desain game dan elemen

game digunakan untuk tujuan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dan, oleh karena itu, meningkatkan hasil belajar (**Zaric, 2018**).

Menurut “*An Evaluation of Gamified Training: Using Narrative to Improve Reactions and Learning*”. Studi ini ingin menunjukkan pendekatan ilmiah untuk meningkatkan program pelatihan berbasis teks dengan fiksi permainan untuk mempengaruhi hasil pembelajaran (**Armstrong, 2017**).

Selanjutnya penelitian “*Framework for Gamification Based E-Learning Systems for Higher Education in Egypt*”. Studi ini juga dapat menyajikan strategi untuk menggunakan teknologi baru dalam hubungannya dengan platform e-learning dan gamifikasi, sehingga dapat menciptakan minat siswa untuk memahami materi dan menghasilkan pengalaman belajar yang signifikan dengan memeriksa apakah konsep gamifikasi dapat bertahan ketika diterapkan dalam pembelajaran (**Elabnody, 2017**).

Selanjutnya penelitian “*The Implementation of iSpring Quiz Maker as The Online Exam Tool of Physics Worklab during the Covid-19 Pandemic*”. Studi ini menyajikan iSpring Quiz Maker sangat layak sebagai alat ujian online, siswa sangat tertarik menggunakan iSpring Quiz Maker sebagai alat ujian online (**Gideon, 2021**).