

ABSTRACT

Andreas Susanto Yo (01082210003)

GAMIFICATION FOR LEARNING AND INCREASING MOTIVATION IN EXPLORATION OF THE FRUITS OF THE HOLY SPIRIT

(xvi + 162 pages: 128 figures; 15 tables, 2 appendices)

For years, learning among children and teenagers has been experiencing a significant decline, especially in the religious field. Many learners still depend on books to learn about something. Where this traditional way of learning is boring and unattractive. This also affects children's and teenagers in exploring religious materials.

With that said, using gamification as a method to implement the Fruit of the Spirit into a game, and using unity as game engine. In this game players will need to accomplish a variety of quests with materials from The Fruit of The Spirit. This game will be tested using the IMMS questionnaire.

Results from the statistical test from the data gathered from the survey both the pre-test and post-test, with 35 respondents. There is significant raise on motivation to learn. This proves that games can be used to raise motivation.

Reference: 21 (1989 – 2024)

ABSTRAK

Andreas Susanto Yo (01082210003)

GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN DAN PENINGKATAN MOTIVASI DALAM EKSPLORASI BUAH ROH KUDUS

(xvi + 162 halaman: 128 gambar; 15 tabel; 2 lampiran)

Selama bertahun-tahun, belajar pada kalangan anak-anak serta remaja mengalami penurunan yang signifikan, terutama dalam bidang pendidikan agama. Banyak pelajar saat ini masih mengandalkan buku untuk mempelajari akan suatu hal, di mana pembelajaran tradisional ini membosankan dan menjadi kurang menarik. Hal demikian juga berdampak pada bidang eksplorasi kalangan anak-anak dan remaja dalam hal keagamaan.

Dengan itu dibuatnya *game* yang mengimplementasikan materi Buah Roh Kudus, menggunakan metode gamifikasi serta dibangunnya dengan *game engine unity*. Dalam *game* ini *player* akan menyelesaikan berbagai *quest* yang telah di masukan materi dari Buah Roh Kudus. Aplikasi *game* yang telah dikembangkan akan di uji melalui survei *IMMS questionnaire*.

Hasil uji statistik pada *data* yang diperoleh dari hasil survei *pre-test* dan *post-test IMMS* dengan total 35 responden terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi untuk belajar. Hal demikian menunjukkan bahwa *aplikasi game* dapat menaikkan motivasi akan mempelajari suatu hal secara signifikan.

Referensi: 21 (1989 – 2024)