



## PEMBELAJARAN HOSPITALITY MELALUI PROGRAM GAMIFIKASI PADA CALON HOTELIER (MAHASISWA PERHOTELAN UDINUS)

Joseph Aldo Irawan<sup>1\*</sup> Emik Rahayu<sup>2</sup> Izza Ulumuddin Ahmad Asshofi<sup>3</sup> Haryadi Darmawan<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Sarjana Terapan Pengelolaan Perhotelan, Politeknik Pariwisata Prima Internasional

<sup>2,3</sup> Sarjana Terapan Pengelolaan Perhotelan, Universitas Dian Nuswantoro

<sup>4</sup> Magister Terapan Pariwisata, Politeknik Pariwisata NHI Bandung

Email Korespondensi\*: [josephaldo99@gmail.com](mailto:josephaldo99@gmail.com)

### Abstrak

Media pembelajaran modern menjadi tuntutan pada era 4.0. Salah satu media pembelajaran kontemporer adalah *quizizz web tool*. Melalui *quizizz*, tenaga pengajar dapat melakukan kegiatan belajar yang jauh lebih seru. Istilah penggunaan game dalam pembelajaran disebut gamifikasi. Sebanyak 34 mahasiswa perhotelan UDINUS menggelar uji coba penggunaan media pembelajaran ini. Dengan metode deskriptif kuantitatif dan pendampingan dokumentasi, data terkait tingkat keberhasilan pembelajaran gamifikasi menggunakan *quizizz* akan dikumpulkan dan diolah. Dalam proses pembelajaran, masalah dapat terjadi dari suatu *system error* atau *human error*, dosen dapat mencegah kedua faktor tersebut di masa depan. Namun, hasil hanya 65% dari hasil belajar mendasari perlunya evaluasi berkala untuk penggunaan alat web *quizizz* di masa mendatang. Selain itu, faktor pendukung lainnya harus disiapkan untuk menerapkan metode pembelajaran melalui *quizizz* dengan sempurna.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Hospitality, Quizizz

### PENDAHULUAN

Memasuki perkembangan era 4.0, banyak aktivitas kehidupan yang terpengaruhi oleh perkembangan teknologi, salah satunya metode pembelajaran (Nicolaus et al., 2022). Metode pembelajaran pada zaman modern ini diyakini akan sangat mempengaruhi hasil belajar dari para mahasiswa. Perkembangan zaman menjadikan para

tenaga pengajar untuk mampu mengikuti metode pembelajaran yang teraktual, menarik dan inovatif. Metode pembelajaran adalah gabungan dari kata media dan pembelajaran (Yanto, 2019). Media disini dapat diartikan sebagai cara atau perantara yang digunakan guna mendukung proses pembelajaran. Wujud dari media pembelajaran pada zaman modern dapat berupa *audio visual*, media digital, hingga



berbasis permainan digital (*quiz*). Pengembangan media ini, ditujukan sebagai langkah mempercepat pengembangan teknologi khususnya di bidang Pendidikan. Seluruh media ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dari mahasiswa. Hasil belajar merupakan bukti yang menunjukkan mahasiswa memahami dan mampu melakukannya sebagai wujud pembelajaran (Dwiqi, 2020). Berdasarkan hasil belajar, dapat dijadikan sebagai bahan penilaian atas pemahaman dari para mahasiswa mengenai suatu materi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pengajar.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan bagi mahasiswa perhotelan UDINUS adalah media gamifikasi *quizizz*. Gamifikasi ini menggunakan elemen desain permainan diluar lingkungan permainan (Yaniaja et al., 2020). *Quizizz* merupakan *web tool* berisi kuis interaktif online untuk membantu proses pembelajaran (Saragih, 2022). Media *quizizz* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mempelajari materi teks eksplanasi (Wijayanti, 2022). Selain itu, *quizizz* menyajikan data tentang pencapaian kinerja

mahasiswa, checking jawaban otomatis (jumlah jawaban benar dan salah) secara akurat (Anwar et al., 2023).

Mata kuliah yang digunakan sebagai bahan uji coba pembelajaran adalah *introduction to tourism and hospitality*. Pada mata kuliah ini, didapati banyak sekali materi tekstual yang sekiranya memerlukan penalaran dalam membaca dan memahami maksud dari materi yang diberikan. Oleh karena itu, mata kuliah ini menjadi pilihan yang tepat untuk mencoba penerapan media pembelajaran berisi teks ekplanasi. *Quizizz* dipilih sebagai media pembelajaran karena alasan kemudahan untuk digunakan dan memiliki template yang dapat langsung digunakan (Abdillah, 2022). Sehubungan dengan terbatasnya pengalaman setiap tenaga pengajar untuk menggunakan media *modern*, percobaan ini menjadi sebuah terobosan baru yang mungkin akan menjadi *trend* untuk melakukan ujian atau sekedar untuk *review* pembelajaran.

## LANDASAN TEORI

### 1. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan atas pengaruh dari perkembangan



teknologi. Gamifikasi dikenal sebagai metode yang perlahan dikembangkan bersama dengan *learning management system (LMS)* dengan konsep *e-learning* (Ariani, 2020). Konsep *e-learning* ini berkembang seiring berjalannya waktu, khususnya digunakan oleh pendidikan Indonesia ketika permasalahan pandemi melanda. Pemilihan gamifikasi pada saat itu didasari alasan darurat dimana seluruh pembelajaran harus melalui *online / daring* (dalam jaringan).

Selain itu, gamifikasi dipandang sebagai media yang efisien, efektif serta bersifat komprehensif (Muharram dan Widani, 2021). Alasan lainnya adalah karena sifat dari pendidikan vokasi harus dapat beradaptasi, pemilihan gamifikasi menjadi tepat karena sifatnya yang adaptif. Pembelajaran adaptif ini dapat disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki setiap siswa dan dapat dijadikan dasar penelitian sifatnya berkembang (Eltigani et al., 2011).

## 2. *Hospitality*

*Hospitality* merupakan kunci dalam dunia pariwisata. Penerapan *hospitality* dilakukan pada setiap sektor yang bercirikan pelayanan jasa. Menurut

Hermawan (2018:3), *hospitality* dipercaya sebagai solusi untuk memenangkan bisnis pada abad sekarang. Pembelajaran mengenai *hospitality* tentu diberikan kepada para calon *hotelier*. Hal ini harus ditanamkan sejak awal mula pendidikan agar tertanam dalam pikiran dan menjadi sebuah kebiasaan. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Kim dan Jeong (2018); Dian et al., (2022), dimana mereka mengkaji perlunya pendidikan *hospitality* dalam industri pariwisata. Dengan mempelajari *hospitality*, dapat dirasakan dampak positifnya baik bagi individu maupun kelompok terkait didalamnya (Sunarti, 2020).

## 3. *Quizizz*

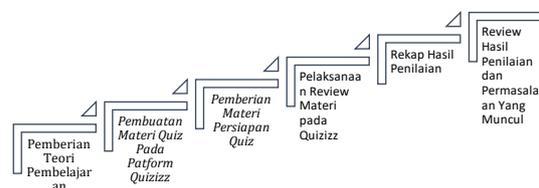
Penggunaan teknologi pembantu dalam dunia pendidikan mulai berkembang sejak tahun 2016. Mulai banyak bermunculan *web tools* yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Namun, pada awal kemunculannya *web tools* ini tidaklah populer hingga permasalahan pandemi muncul. Permasalahan ini memaksakan



seluruh instansi pendidikan untuk merumahkan siswa/i nya. Sejak saat itulah peran dari *web tools* mulai terasa, salah satunya adalah quizizz. Menurut Purba (2019), Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat dimainkan banyak orang (multi pemain) dan membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian Agustina dan Rusmana (2019), quizizz dinilai sangat membantu proses pembelajaran sebagai salah satu media penyampaian materi dan *review*.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan ini adalah dengan studi kasus pada kelas gabungan *introduction to tourism and hospitality* berisikan populasi sebanyak 34 mahasiswa sebagai objek penelitian. Selain itu, dibantu dengan studi pustaka sebagai penguat data terkait penelitian. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi beberapa proses sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Metode Pembelajaran

Sumber: Penulis, 2023

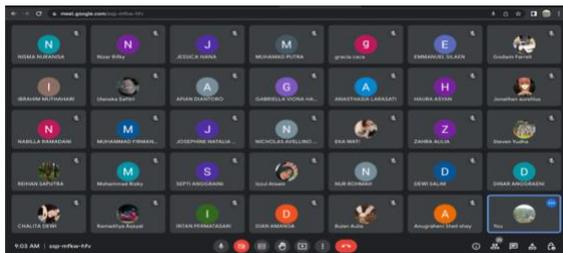
Melalui design penelitian deskriptif kuantitatif, dapat diteliti besaran angka hasil belajar yang telah dicapai oleh para mahasiswa dan dibantu pengumpulan data melalui cara dokumentasi. Metode kuantitatif dipilih karena menggunakan angka pada tampilan dari hasilnya (jayusman dan shavab, 2020). Penarikan kesimpulan berdasarkan permasalahan yang muncul dapat menjadi bahan evaluasi untuk mencapai metode pembelajaran muktahir sesuai dengan perkembangan zaman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal pembukaan kegiatan perkuliahan *online*, disampaikan informasi kepada seluruh mahasiswa bahwa akan dilaksanakan quiz untuk menguji pemahaman dari materi yang telah disampaikan pengajar. Pembelajaran ini dilakukan melalui media *google meets* sehubungan menggunakan akun dari



UDINUS yang mendukung program dari *google*.



Gambar 2. Dokumentasi Gmeets

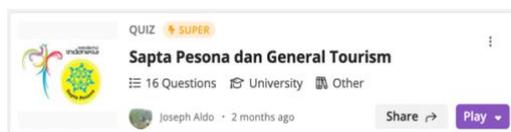
Sumber: Penulis, 2023

Gambar 2, dapat dilihat bahwa jumlah mahasiswa yang tergabung sebanyak 34 mahasiswa. Mahasiswa ini terdiri dari 2 kelas dalam mata kuliah “*introduction to tourism industry*”. Pengantar materi disampaikan seputar bahan yang akan ditinjau pada kegiatan *review* pembelajaran berupa *quiz*. Pada awalnya, muncul rasa gugup dari para mahasiswa. Rasa gugup ini secara psikis menunjukkan tingkat kesiapan mereka dalam melakukan kegiatan *quiz*. Proses belajar para mahasiswa sangat dipengaruhi oleh *mood* mereka (Hermawan et al., 2021).

Konten yang dimasukkan dalam quiz ini terdiri dari 2 materi utama, yaitu Saptas Pesona dan *General Tourism*. Berdasarkan 2 materi yang dibahas, dibuat menjadi 16 butir pertanyaan yang nantinya

harus dijawab oleh para mahasiswa secara *real time*. Metode penggunaan media *quizz* ini sebenarnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dari *user*. Metode yang ditawarkan meliputi: *live quiz*, *assign homework*, dan *paper mode*. Pemilihan metode *live quiz* digunakan karena atas pertimbangan waktu serta tujuan dari kegiatan ini sendiri yaitu mengasah materi yang baru diberikan.

Jika menggunakan metode *assign homework*, para mahasiswa tentu akan merasa keberatan akan hal ini. Para mahasiswa sudah bukan saatnya lagi untuk dibuat mengerjakan tugas rumah berupa tugas atau test teoritis. Para mahasiswa lebih cenderung akan melakukan tindakan mencontek apabila dilakukan metode pembelajaran yang demikian. Sedangkan untuk *paper mode*, UDINUS sendiri sudah mulai meninggalkan penggunaan kertas dan beralih digitalisasi untuk seluruh kegiatan pembelajarannya. Hal ini dilakukan karena jika masih manual memerlukan biaya besar dan menimbulkan sampah (Setyowati et al., 2022).



Gambar 3. Tampilan Quiz

Sumber: Penulis, 2023

Pengajar membuat 16 buah pertanyaan yang terdiri dari 8 pertanyaan seputar *sapta pesona* dan 8 pertanyaan mengenai *general tourism*. Soal ini dibuat berdasarkan materi perkuliahan yang diberikan sebelumnya terhadap para mahasiswa. Dengan menggunakan media *quizizz*, pengajar dapat dengan mudah membuat soal. Hal ini disebabkan karena *quizizz* menyediakan template yang dapat digunakan secara langsung dengan berbagai macam tipe soal sehingga menghasilkan varian soal menarik dan tidak membosankan.

Quiz ini dapat disiapkan jauh-jauh hari dan dengan tampilan yang sederhana membuatnya mudah untuk dioperasikan. Selain penggunaannya yang mudah, terdapat beberapa keunggulan lain menggunakan *quizizz* seperti: terdapat lagu yang dapat menjadi hiburan bagi pengguna pada saat sebelum melakukan quiz, tampilan yang lucu dan berwarna, papan *score* yang dapat dilihat, hingga rekap hasil

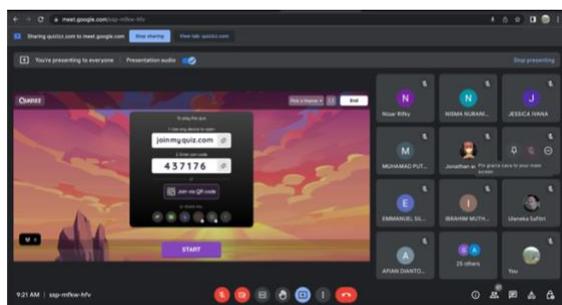
quiz yang tersaji secara otomatis oleh websitenya. Satu lagi keunggulannya secara umum adalah dapat diakses baik melalui telepon genggam maupun laptop.

Setelah memahami keunggulan dari *quizizz*, tidak luput juga dari kekurangan yang dimilikinya. Kekurangan ini bersifat minor, namun cukup memberikan dampak besar terhadap hasil *scoring* nantinya. Seperti yang kita tahu, bahwa setiap jaringan yang bersifat *online*, pasti memerlukan internet yang stabil. Permasalahan ini yang menjadi kekurangan dari *quizizz*, jika terjadi masalah internet maka mahasiswa yang sedang melakukan ujian quiz dapat terhengkang dari jaringan secara langsung dan tidak dapat menyusul atau mengulang kembali. Semua ini dikarenakan jika memilih quiz untuk *real time*, semua mahasiswa (peserta) hanya dapat 1 kali kesempatan untuk mengikuti quiznya.

Dari kacamata pendidikan, dengan quiz interaktif seperti ini mahasiswa dapat melihat hasil capaian secara langsung (Qodriani, 2022). Hal ini dapat memotivasi mahasiswa untuk bersaing secara positif dibidang pendidikan. Dengan



menanggulangi permasalahan minor tersebut, inti dari media pembelajaran ini dapat terimplementasi secara maksimal. Keterkaitan antara user dan media pembelajaran juga merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan satu dengan lainnya.



Gambar 4. Share Screen Room Code Quizizz

Sumber: Penulis, 2023

Masuk kedalam tahapan persiapan quiz, setelah operator utama (tenaga pengajar) siap untuk memulai quiz, dapat melakukan share screen agar memudahkan pembagian kode ruangan agar para peserta dapat bergabung terlebih dahulu. Metode ini melibatkan 2 web berbeda yang saling berhubungan untuk efisiensi kerja. Setelah seluruh peserta tergabung didalam quiz, operator utama dapat melakukan setelan lagu agar para peserta tidak merasa tegang maupun canggung.

Ketika sudah siap, operator utama dapat memulai quiz secara serempak dan para peserta akan secara otomatis beralih dari tampilan ruang tunggu menuju tampilan soal quiz. Quizizz menawarkan bantuan kolom waktu pengerjaan untuk melihat seberapa lama setiap peserta melakukan *intake quiz* pada setiap soalnya. Data ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi pengajar.

Participant Names	Score
1 Dinar Visita	11700 (93%)
2 Josephine	11220 (93%)
3 Jessica I	11060 (87%)
4 Anasthasia Indah...	10690 (87%)
5 NABILLA RAMADANI...	9470 (87%)
6 Nizar Rifky	9170 (75%)
7 Haura Tabriza	8910 (75%)
7 SEPTI A	8910 (75%)
8 Steven Yudha	8900 (75%)
9 Godwin	8760 (75%)
10 dawa febriano	8710 (75%)

Gambar 5. Ranking Board Quizizz

Sumber: Penulis, 2023

Pada saat quiz dimulai, akan muncul *ranking board* yang nantinya akan berubah-ubah mengikuti hasil yang didapatkan oleh setiap peserta. Penilaian poin ini dibuat secara sistematis oleh developer yang dipengaruhi oleh faktor akurasi dan durasi pengerjaan. Faktor inilah yang menyebabkan *score* dari setiap peserta berbeda meskipun jumlah jawaban yang benar sama.



# JURNAL PARIWISATA PRIMA

Journal Homepage: <https://journal.polteparprima.ac.id/index.php/utama>

Gambar 5 memunculkan 10 besar dari keseluruhan mahasiswa yang mengikuti kelas dan melakukan *quiz*. Pada *ranking* 1 dan 2, terdapat jumlah prosentase yang sama namun dengan *score* yang berbeda, terjadi pula pada *ranking* 3-5 dimana mencapai prosentase serupa dengan *score* berbeda dan seterusnya. Hal ini menunjukkan bahwa kecepatan dan ketepatan merupakan poin penting untuk meraih poin yang tinggi pada *web tool* ini.

No	Question Accuracy	Average Time per Question (m:miss)	Correct	Incorrect	Unattempted
1	53%	00:16	16	11	3
2	86%	00:09	26	2	2
3	3%	00:17	1	26	3
4	46%	00:23	14	14	2
5	66%	00:18	20	8	2
6	66%	00:23	20	7	3
7	60%	00:20	18	10	2
8	66%	00:18	20	7	3
9	90%	01:04	27	0	3
10	73%	00:17	22	5	3
11	90%	01:13	27	0	3
12	93%	00:51	28	0	2
13	53%	00:15	16	11	3
14	80%	00:08	24	3	3
15	66%	00:19	20	7	3
16	50%	00:21	15	12	3
	65%	06:52	314	123	43

Gambar 6. Hasil *Overview Quiz* Mahasiswa

Sumber: Penulis, 2023

Berikut ini tampilan *overview* melalui *web tool* quizzz. Dapat dilihat dalam hasil laporannya termasuk penyajian data yang cukup komplit. Data pada gambar 6 meliputi tingkat akurasi jawaban setiap soal, waktu pengerjaan, hingga jumlah jawaban benar, salah, dan tidak terjawab. Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa tingkat akurasi jawaban

tertinggi terdapat pada soal nomor 12 dan tingkat akurasi jawaban terendah terdapat pada soal nomor 3.

Sedangkan untuk hasil tingkat akurasi soal diatas  $\geq 50\%$  terdapat sebanyak 14 soal dan sisanya  $< 50\%$  sebanyak 2 soal. Hasil tersebut dipengaruhi oleh faktor *system error* dan *human error*. Kesalahan ini pada dasarnya bersifat tidak disengaja karena adanya ketidakpahaman operator utama dalam melakukan *setting system* setiap soal. Permasalahan ini jika dijabarkan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada soal nomor 3, operator melakukan *setting* soal berupa pilihan ganda dan memberlakukan dapat memilih jawaban benar lebih dari satu. Operator utama berasumsi bahwa pada sistem ini jika mahasiswa memilih minimal satu jawaban benar maka tetap akan dihitung benar. Namun, kenyataannya sehubungan dengan aturan yang dipakai oleh sistem terdapat ketidaksepahaman. Diketahui bahwa jika melakukan *setting* jawaban benar lebih dari satu jawaban, maka para mahasiswa juga harus memilih seluruh jawaban yang benar tanpa terkecuali.



2. Pada soal nomor 4, operator melakukan *setting* untuk soal berupa soal isian singkat. Permasalahannya muncul ketika melakukan pembuatan kunci jawaban. Operator hanya memberi dua alternatif jawaban dan terdapat banyak mahasiswa menjawab diluar alternatif jawaban. Meskipun jawaban yang mereka *input* benar, jika tidak termasuk kedalam alternatif jawaban maka akan tetap dihitung salah berdasarkan sistem.

Berdasarkan 2 permasalahan diatas, dapat dijadikan bahan evaluasi baik bagi *user* maupun bagi *web tool developer* untuk dilakukan penyempurnaan sistem maupun penyempurnaan soal. Selain itu, dapat dilihat pada soal nomor 12 dimana soal ini mendapat tingkat akurasi tertinggi sebanyak 93%. Faktor penyebab tingkat akurasi tinggi ini adalah jenis soal ini menggunakan pilihan uraian singkat. Jenis uraian singkat ini diketahui tidak memerlukan jawaban pasti untuk di *setting* sebagai kunci jawaban.

Selama para mahasiswa menjawab pada kolom soal tersebut, maka mereka akan dianggap menjawab dengan benar. Hal ini dapat menyebabkan penilaian yang

sulit untuk ditentukan, kecuali operator utama tidak mencantumkan scoring dan hanya bermaksud mengumpulkan jawaban sama halnya penggunaan media gform.

Name	Value
Game Started On	Fri 09 Dec 2022,09:36 AM
Game Type	Live Quiz
Participants	30
Total Attempts	30
Class Accuracy	65%
Game Ends On	Fri 09 Dec 2022,09:57 AM

Gambar 7. Rekap Kesimpulan Pelaksanaan Quiz

Sumber: Penulis, 2023

Secara keseluruhan menunjukkan hanya 30 mahasiswa (88,2%) yang mengikuti *in-takes quiz*. Berdasarkan keseluruhan jumlah peserta, didapati 4 mahasiswa (11,8%) tidak mengikuti pelaksanaan quiz ini. Mahasiswa tersebut didapati tidak mengikuti kegiatan perkuliahan secara penuh pada hari terkait. Selain itu, saat proses *quiz* berlangsung terdapat 3 mahasiswa tambahan yang tidak dapat menyelesaikan *quiz* secara sempurna.

Penyebab dari permasalahan itu adalah terkendala jaringan internet yang tidak stabil. Jaringan ini menyebabkan mereka secara paksa / otomatis terlempar dari website dan tidak dapat melakukan *re-*



# JURNAL PARIWISATA PRIMA

Journal Homepage: <https://journal.polteparprima.ac.id/index.php/utama>

*take quiz*. Total besaran keaktifan dari mahasiswa dari kegiatan ini adalah 79,4% (27 mahasiswa). Jika dihitung berdasarkan jumlah 30 peserta *quiz*, hasil keaktifannya menurun hingga menyentuh angka 65%. Hasilnya termasuk dalam kategori kurang memuaskan.

## KESIMPULAN

Angka ini menunjukkan masih diperlukannya tinjauan lebih lanjut serta evaluasi untuk pemilihan media *quizizz* sebagai media pembelajaran. Namun, disisi lain perlu diperhatikan pula beberapa faktor pendukung terkait penggunaan *quizizz* dikemudian hari seperti: pertama, waktu dan tempat untuk melaksanakan *quiz*, disarankan pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dan penggunaan *quizizz* ini dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajarannya. Kedua, melakukan *setting* yang telah diuji coba terlebih dahulu oleh operator utama agar sempurna dan tidak didapati permasalahan teknis seperti sebelumnya. Ketiga, disarankan untuk menyempurnakan penggunaan bahasa sederhana dalam pembuatan soal agar lebih mudah dipahami.

Permasalahan berikutnya dapat dilakukan tinjauan lebih lanjut melalui penelitian lanjutan dengan kelompok sample baru (angkatan berbeda). Melalui penelitian lanjutan, akan terlihat perbaikan-perbaikan dari hasil sebelumnya dan memungkinkan mencapai peningkatan hasil lebih baik dari segi teknis persiapan penggunaannya. Perbaikan ini sebagai hasil dari *experience learning* yang dilakukan secara langsung sebagai user dan operator dari *platform quizizz*.

## REFERENSI

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. 2022. Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 92–102.
- Anwar, V. N., Herlina, S., & Juandi, D. 2023. Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Smpn 37 Pekanbaru. *Kanigara*, 3(1), 54–63.
- Ariani, D. 2020. Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran*



# JURNAL PARIWISATA PRIMA

Journal Homepage: <https://journal.polteparprima.ac.id/index.php/utama>

- Inovatif*, 3(2), 144-149.  
<https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Dian, A. A. A. A., Timika, W. G., & Lady, A. M. 2022. Pelatihan Hospitality Kepada Siswa Lpk Singaraja Dan Lampung Secara Daring. *Lokatara Saraswati*, 1(1), 1-7.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. 2020. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Eltigani, Y., Mustafa, A., & Sharif, S. M. 2011. An approach to Adaptive ELearning Hypermedia System based on Learning Styles (AEHS-LS): Implementation and evaluation. *International Journal of Library and Information Science*, 3(1), 15-28.
- Hermawan, F., Pudjiastuti, S. R., & Sutisna, M. 2021. Pengembangan Media WEB E-Learning PPKn Berbasis Moodle dalam Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar. *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 7-12.
- Hermawan, H., Brahmanto, E., & Hamzah, F. 2018. *Pengantar manajemen hospitality*. Penerbit NEM.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. 2020. Studi Deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13-20.
- Kim, H. J., & Jeong, M. 2018. Research on hospitality and tourism education: Now and future. *Tourism Management Perspectives*, 25(November 2017), 119-122.  
<https://doi.org/10.1016/j.tmp.2017.11.025>
- Muharram, M. R., & Widani, W. 2021. GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PRODUCTIVE STRUGGLE SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 266-277.
- Nicolaus, Y., Safitri, R. H. R., Irawan, J. A., & Rahayu, E. 2022. Design of Teaching Method Using Hybrid



- System on Barista and Bartender Practice in Udinus. *STRUKTURAL (Seminar on Translation, Applied Linguistics, Literature, and Cultural Studies)*, 174–179. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Purba, L. S. L. 2019. PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.  
<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Qodriani, R. N. L. 2022. Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339.
- Agustina, I., Rusmana, I. M. 2019. PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZZ. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a), 1-7.
- Saragih, J. D. G. 2022. Implementasi Alat Evaluasi Pendidikan Matematika. *Sepren*, 4(1), 63–68.
- Setyowati, L. T., Sudargo, S., & Menarianti, I. 2022. Aplikasi “Quiz Me” Untuk Evaluasi Pembelajaran Siswa Berbasis Android Pada Jenjang SMP. *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 3(1), 11–20.
- Sunarti, S. 2020. MANAJEMEN PSIKOLOGI PELAYANAN DAN HOSPITALITY DALAM PENINGKATAN WISATAWAN MANCANEGARA. *Tulisan Ilmiah Pariwisata (TULIP)*, 3(1), 35-41.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(2), 33–48.
- Yaiaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. 2020. Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning



# JURNAL PARIWISATA PRIMA

Journal Homepage: <https://journal.poltekparprima.ac.id/index.php/utama>

Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30.

Yanto, D. T. P. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.