

Abstrak

Tracer study digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pendidikan sekolah. Sekolah SMA Negeri 1 Kediri Tabanan saat ini menggunakan tracer study berbasis Google Form untuk mengumpulkan data dari alumni. Namun, kurangnya tingkat partisipasi dalam pengisian data tersebut yang menghambat proses evaluasi program pendidikan dan perbaikan kurikulum sekolah. Selain itu, pihak sekolah juga kurang mendapatkan informasi terkait keberhasilan lulusannya. Hal ini dikarenakan pengguna aplikasi yaitu alumni kurang termotivasi untuk mengisi formulir tracer study. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan solusi berupa perancangan ulang tracer study berbasis web dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Tujuan dari penerapan gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi alumni dalam mengisi formulir tracer study. Nilai motivasi dari perancangan ulang tracer study diukur menggunakan Situational Motivation Scale (SIMS) untuk membandingkan nilai motivasi yang diperoleh dengan aplikasi tracer study semula. Hasil SIMS menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi internal maupun eksternal pengguna dalam aplikasi tracer study. Dimulai dari kategori intrinsic motivation (2.14 menjadi 5.83), identified regulation (2.61 menjadi 6.09), external regulation (3.35 menjadi 5.00), dan amotivation (6.01 menjadi 2.17). Ketiga kategori, yaitu intrinsic motivation, identified regulation, dan external regulation mengalami peningkatan yang mengindikasikan adanya peningkatan tingkat motivasi, sementara kategori amotivation mengalami penurunan nilai yang menunjukkan kurangnya tingkat tidak termotivasi pengguna pada perancangan ulang tracer study menggunakan gamifikasi.

Kata kunci: Tracer study, alumni, motivasi, gamifikasi