

LEMBAR HASIL PENILAIAN  
SEJAWAT SEBIDANG atau PEER REVIEW

**KARYA ILMIAH : JURNAL ILMIAH**

Judul Karya Ilmiah (Artikel) : Gamification for blended learning in higher education  
 Jumlah Penulis : 5(lima)  
 Nama-nama Penulis : Mewati Ayub, Hapnes Toba, Maresha C. Wijanto, Steven Yong & Bryan Wijaya  
 Status Penulis : Penulis Pertama  
 Identitas Jurnal Ilmiah : a. Nama jurnal : World Transactions on Engineering and Technology Education  
 b. Nomor ISSN : 1446-2257  
 c. Vol., No., Bulan, Tahun : vol.17 no.1 2019  
 d. Penerbit : WIETE  
 e. DOI Artikel (jika ada) :  
 f. Alamat Web Jurnal :  
[http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.17.No.1%20\(2019\)/13-](http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.17.No.1%20(2019)/13-)  
 g. Terindeks di : Scopus

Ayub-M.pdf

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah:  Jurnal Ilmiah Internasional / Internasional Bereputasi \*\*)  
 (beri tanda √ yang dipilih)  
 Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi  
 Jurnal Ilmiah Nasional / Nasional terindeks \*\*\*)

**HASIL PENILAIAN (Peer Review) :**

No	Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal JURNAL ILMIAH			Nilai Akhir Yang Diperoleh *)
		Internasional / Bereputasi <input checked="" type="checkbox"/>	Nasional Terakreditasi <input type="checkbox"/>	Nasional ***) <input type="checkbox"/>	
a.	Kelengkapan unsur isi karya (10%)	4			3
b.	Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	12			10
c.	Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	12			8
d.	Kelengkapan unsur dan kualitas penerbitan (30%)	12			10
<b>Total</b>		<b>40</b>			<b>31</b>

**Catatan Penilaian ARTIKEL oleh Reviewer :**

- a. Kelengkapan dan kesesuaian unsur : Sesuai terdiri dari bagian-bagian yg lengkap.
- b. Ruang lingkup & kedalaman : Diperoleh kesimpulan mahasiswa perlu lebih banyak aplikasi gamifikasi untuk meningkatkan daya serap.
- c. Kecukupan & kemutakhiran data serta metodologi : Sesuai terbit tahun 2019 dengan 6 referensi mutakhir.
- d. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit : Penerbit terindeks Scopus dengan peringkat Q1.
- e. Indikasi plagiasi : Tingkat kemiripan 14% menurut Turnitin.
- f. Kesesuaian bidang : sesuai dengan bidang Ilmu Komputer.

Salatiga, 06 September 2021  
Reviewer I

Prof. Dr. Eko Sedyono, M.Kom.  
NIP/NIDN: 1987037/0628096101/Guru Besar 850 AK  
Unit Kerja: Prodi. Tek. Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

**LEMBAR HASIL PENILAIAN  
SEJAWAT SEBIDANG atau PEER REVIEW**

**KARYA ILMIAH : JURNAL ILMIAH**

Judul Karya Ilmiah (Artikel) : Gamification for blended learning in higher education  
 Jumlah Penulis : 5(lima)  
 Nama-nama Penulis : Mewati Ayub, Hapnes Toba, Maresha C. Wijanto, Steven Yong & Bryan Wijaya  
 Status Penulis : Penulis Pertama  
 Identitas Jurnal Ilmiah : a. Nama jurnal : World Transactions on Engineering and Technology Education  
 b. Nomor ISSN : 1446-2257  
 c. Vol., No., Bulan, Tahun : vol.17 no.1 2019  
 d. Penerbit : WIETE  
 e. DOI Artikel (jika ada) :  
 f. Alamat Web Jurnal :  
 http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.17,No.1%20(2019)/13  
 -Ayub-M.pdf  
 g. Terindeks di : Scopus

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah:  Jurnal Ilmiah Internasional / Internasional Bereputasi \*\*)  
 (beri tanda √ yang dipilih)  
 Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi  
 Jurnal Ilmiah Nasional / Nasional terindeks \*\*\*)

**HASIL PENILAIAN (Peer Review) :**

No	Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal JURNAL ILMIAH			Nilai Akhir Yang Diperoleh *)
		Internasional / Bereputasi <input checked="" type="checkbox"/>	Nasional Terakreditasi <input type="checkbox"/>	Nasional ***) <input type="checkbox"/>	
a.	Kelengkapan unsur isi karya (10%)	4			2,80
b.	Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	12			9,00
c.	Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	12			9,00
d.	Kelengkapan unsur dan kualitas penerbitan (30%)	12			9,60
<b>Total 100%</b>		40			30,40

**Catatan Penilaian ARTIKEL oleh Reviewer :**

- a. Kelengkapan dan kesesuaian unsur... KURANG LENGKAP
- b. Ruang lingkup & kedalaman pembahasan... penerapan gamifikasi dalam pembelajaran
- c. Kecukupan & kemutakhiran data serta metodologi... Education data mining
- d. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit... CUFUP BAIK
- e. Indikasi plagiasi... tidak ada

f. Kesesuaian bidang ilmu sesuai

Reviewer 2



Prof. Ir. Armein Z.R. Langi, M.Sc., Ph.D.  
NIP/NIDN: 196208171990031002/0017086205  
Unit Kerja: Sekolah Teknik Elektro dan Informatika  
Institut Teknologi Bandung

LEMBAR HASIL PENILAIAN  
SEJAWAT SEBIDANG atau *PEER REVIEW*

**KARYA ILMIAH : JURNAL ILMIAH**

Judul Karya Ilmiah (Artikel) : Gamification for blended learning in higher education  
 Jumlah Penulis : 5(lima)  
 Nama-nama Penulis : **Mewati Ayub, Hapnes Toba, Maresha C. Wijanto, Steven Yong & Bryan Wijaya**  
 Status Penulis : Penulis Pertama  
 Identitas Jurnal Ilmiah : a. Nama jurnal : World Transactions on Engineering and Technology Education  
 b. Nomor ISSN : 1446-2257  
 c. Vol., No., Bulan, Tahun : vol.17 no.1 2019  
 d. Penerbit : WIETE  
 e. DOI Artikel (jika ada) :  
 f. Alamat Web Jurnal :  
 http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.17,No.1%20(2019)/13-Ayub-M.pdf  
 g. Terindeks di : Scopus

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah:  Jurnal Ilmiah Internasional / Internasional Bereputasi \*\*)  
 (beri tanda  $\surd$  yang dipilih)  
 Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi  
 Jurnal Ilmiah Nasional / Nasional terindeks \*\*\*)

**HASIL PENILAIAN (Peer Review) :**

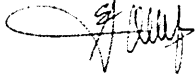
No	Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal JURNAL ILMIAH			Nilai Akhir Yang Diperoleh *)
		Internasional / Bereputasi <input checked="" type="checkbox"/>	Nasional Terakreditasi <input type="checkbox"/>	Nasional *** <input type="checkbox"/>	
a.	Kelengkapan unsur isi karya (10%)	4			2,9
b.	Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	12			9,5
c.	Kecukupan dan kemuatkhiran data/informasi dan metodologi (30%)	12			8,5
d.	Kelengkapan unsur dan kualitas penerbitan (30%)	12			9,8
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>		<b>30,7</b>

**Catatan Penilaian ARTIKEL oleh Reviewer :**

- a. Kelengkapan dan kesesuaian unsur **Masih terdiri dari bagian - bagian yang lengkap**
- b. Ruang lingkup & kedalaman pembahasan **Referensi gamifikasi dalam pembelajaran**
- c. Kecukupan & kemuatkhiran data serta metodologi **Education data mining**
- d. Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit **Cukup baik, Penerbit terindeks scopus dengan peringkat Q1**
- e. Indikasi plagiasi **Tidak ada indikasi plagiasi**

f. Kesesuaian bidang ilmu ..... Sesuai dengan bidang ilmu komputer

Reviewer 1



Prof. Dr. Eko Sedyono, M.Kom.  
NIP/NIDN: 1987037/0628096101/Guru Besar 850 AK  
Unit Kerja: Prodi Tek Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

Reviewer 2



Prof. Ir. Armein Z.R. Langi, M.Sc., Ph.D.  
NIP/NIDN: 196208171990031002/0017086205  
Unit Kerja: Sekolah Teknik Elektro dan Informatika  
Institut Teknologi Bandung