

Perancangan Sistem Pembelajaran melalui Personalisasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Berdasarkan Teori Achievement Goal = Designing a Personalized Gamification Learning System to Improve Student's Learning Performance based on the Achievement Goal Theory

Sarah Anindhita Widiyono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518280&lokasi=lokal>

Abstrak

Tingkat vaksinasi yang tergolong tinggi dan penyebaran virus yang sudah dapat dikendalikan, pemerintah membuat peraturan baru guna menerapkan pembelajaran yang sepenuhnya tatap muka di Indonesia. Namun, ketika virus baru muncul, banyak pihak yang mengungkapkan kekhawatiran mereka tentang aturan ini. Hal ini terbukti dengan banyaknya sekolah yang diliburkan dalam waktu tidak lama setelah peraturan tersebut ditetapkan. Pembelajaran jarak jauh yang berkepanjangan membawa banyak konsekuensi, seperti potensi kehilangan pendapatan sebesar 17 juta USD karena penurunan pengembangan dan peluang pembelajaran, serta munculnya fenomena unfinished learning, di mana siswa tergelincir ke belakang dalam pengetahuan dan keterampilan. Sistem e-learning sebagai salah satu metode utama metode pembelajaran juga terbukti tidak efektif. Hal ini dibuktikan lebih lanjut dengan pilot survey yang diberikan kepada siswa. Gamifikasi adalah metode yang mencoba memperbaiki situasi ini. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bagaimana metode ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba memanfaatkan gamifikasi, khususnya dengan personalisasi untuk memahami preferensi dan perilaku siswa dengan lebih baik. Pengembangan model gamifikasi menjadi objek penelitian ini yang selanjutnya akan dievaluasi pengaruhnya terhadap efektivitas pembelajaran. Secara menyeluruh, penelitian ini akan mengevaluasi pengaruh penggunaan elemen-elemen yang disesuaikan dengan preferensi dan kecenderungan yang berbeda, dan kesesuaiannya dengan setiap tujuan motivasi. Metode ini dimaksudkan untuk dapat mengembangkan rekomendasi metode pembelajaran berbasis game yang dapat mengoptimalkan efektifitas belajar siswa dalam lingkungan pembelajaran berbasis digital.

.....

Due to the level of vaccination and the situation where the spread of the virus has been controlled, a new regulation was established to a fully implement face-to-face learning in Indonesia. However, as a new virus emerged, many sides express their concerns regarding this rule. This was proven as many schools were closed during not long after the regulation was established. Prolonged remote learning brough many consequences, such as a 17 million USD potential income loss due to decline of learning development and opportunities and a phenomenon called unfinished learning, where students are slipping backward in knowledge and skills. E-learning system as one of the main method of their learning method was also proven to be ineffective, as proven by the pilot survey given to the students. Gamification is a method that tries to better the situation as past research has shown how it is able to increase motivation, engagement, and learning outcomes. Hence, this research tries to utilize gamification, specifically with personalization in order to understand the student's preferences and behaviour better. The development of the gamification model acts as the object of this research which will be further evaluated on its effect to learning effectiveness. Thoroughly, the study will evaluate the effect of using elements which were ideated by

different preferences and tendencies, and its suitability to each motivation goal. This method is intended to be able to develop recommendations for game-based learning methods that can optimize the effectiveness of student learning in a digital-based learning environment.