

# Perancangan Sistem Pembelajaran Berbasis Microlearning dengan Pendekatan Gamifikasi 3.0 Berdasarkan Prinsip Self-Determination Theory = Design of Microlearning System with Gamification 3.0 Approach Based on Self-Determination Theory

Raisha Dinita, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518295&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Pembelajaran jarak jauh berdampak pada efektivitas pembelajaran yang menyebabkan terjadinya learning loss. Kursus online bisa menjadi sarana untuk membantu proses pembelajaran sebagai upaya untuk bisa mengatasi learning loss. Akan tetapi, berdasarkan survei yang dilakukan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran online dengan sistem e-learning dimana masih rendahnya motivasi pengguna untuk mengikuti proses pembelajarannya. Gamifikasi bisa mengatasi permasalahan tersebut dengan upaya untuk dapat memenuhi kebutuhan dasar intrinsik penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran dengan gamifikasi yang diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran yang ditinjau dari aspek pemenuhan kebutuhan dasar intrinsik (kompetensi, otonomi, keterkaitan), motivasi intrinsik, serta pemahaman materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan gamifikasi 3.0 yang mempertimbangkan karakteristik penggunanya berdasarkan hexad gamification user type, yang difokuskan pada karakteristik achiever dan free spirit. Terdapat enam elemen gamifikasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu points, badges, leaderboards, narrative story, progress bar, dan challenge. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam sistem pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini cenderung memberikan pengaruh positif yang signifikan hanya kepada karakteristik achiever. Karakteristik achiever memiliki preferensi terhadap elemen badges dan points, sedangkan untuk free spirit memiliki preferensi terhadap elemen narrative story.

.....

Distance learning has negative influences on the effectiveness of the learning process that causes learning loss. Online courses can be a solution to overcome this problem. However, based on the survey conducted, lack of student motivation still be a problem in online learning. The implementation of gamification can overcome these problems by trying to satisfy the basic intrinsic needs. This study aims to design a learning system with the implementation of gamification to improve the learning effectiveness in terms of fulfilling the basic intrinsic needs (competence, autonomy, relatedness), intrinsic motivation, and the understanding of learning materials. This study uses a gamification 3.0 approach that considers user characteristics based on the Hexad gamification user type which focuses on two user characteristics, achiever and free Spirit. Six game elements were chosen to be a part of this learning system, including points, badges, leaderboards, narrative story, progress bar, and challenge. The results indicate that the application of gamification in the learning system designed in this study tends to have a significant positive effect only on the characteristic of the achiever. For the gamification elements, achiever characteristics have a preference for badges and points, while free spirits have a preference for narrative story.