

INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi membuat akses terhadap informasi semakin mudah dan cepat. Kini, manusia menghadapi fenomena yang belum pernah dihadapi di masa lalu, yaitu kelimpahan informasi. Salah satu dampak negatif kondisi ini adalah penyebaran berita palsu yang semakin teramplifikasi. Pada Agustus 2018 - Maret 2023, Kementerian Komunikasi dan Informatika menemukan 11.357 isu hoaks di Indonesia. Penanganan saat ini berfokus pada tindakan represif seperti klarifikasi, pemblokiran, dan pidana bagi pembuat berita. Langkah preventif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan identifikasi masyarakat masih jarang dilakukan, khususnya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengevaluasi salah satu upaya preventif penyebaran berita palsu dengan meningkatkan motivasi dan kemampuan identifikasi masyarakat dalam bentuk gamifikasi, yaitu konsep memasukkan elemen *game* pada konteks non *game*.

Perancangan dilakukan menggunakan *framework* perancangan gamifikasi yang terdiri dari 2 bagian, yaitu analisis konteks dan pengonsepan. Analisis konteks dilakukan dengan studi literatur dan wawancara yang diolah dengan metode *thematic analysis*, sedangkan pengonsepan berupa penentuan elemen dan konsep serta perancangan *prototype*. Kemudian dilakukan evaluasi pada aspek usability *game*, motivasi pengguna, dan kompetensi pengguna. Evaluasi usability dilakukan dengan mengukur efektifitas dan efisiensi menggunakan metode *performance measurement*, dan kepuasan pengguna menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Evaluasi pada aspek motivasi menggunakan dimensi pengukuran *enjoyment* dan *outcome*. Sedangkan evaluasi kompetensi mengukur peningkatan akurasi dan keyakinan identifikasi dengan *pre test* dan *post test* setelah penggunaan gamifikasi.

Dari hasil perancangan diperoleh konsep *game* berbasis kuis bernama *game Sadewa* dengan elemen gamifikasi *sensory motors*, level, poin, klasemen, *timer*, dan *competition goals*. Pada aspek usability, diperoleh efektivitas yang telah melebihi rata-rata dengan nilai *task success* 91,96% dan *error rate* 9,24%, efisiensi dengan nilai *time based efficiency* 0,083 *task/s* yang perlu ditingkatkan, dan kepuasan pengguna berupa nilai SUS sebesar 78,20 yang sudah *acceptable*. Pada aspek motivasi, diperoleh motivasi yang tergolong tinggi setelah menggunakan *game Sadewa*. Pada aspek kompetensi, kelompok eksperimen mengalami peningkatan akurasi pada identifikasi berita palsu dan berita dengan bentuk asli serta penurunan pada berita fakta dan berita dengan bentuk samaran, namun keduanya tidak signifikan. Pada jawaban akhir benar maupun salah diperoleh peningkatan keyakinan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Hal yang perlu diperbaiki dari *game Sadewa* berdasarkan evaluasi adalah menambah *database* soal, menambahkan efek visual pada *feedback* jawaban benar dan jawaban salah, mengoptimalkan koneksi dan *server*, meningkatkan *user interface*, dan menghilangkan aturan pemain langsung dinyatakan kalah apabila tidak dapat menjawab satupun soal benar pada mode versus.

Kata Kunci : Berita Palsu, Gamifikasi, *Thematic Analysis*, Usabilitas, Efektivitas.

ABSTRACT

The rapid development of technology has made access to information easier and faster. Now, humans are facing a phenomenon that has never been faced in the past, which is the information overload. One of the negative impacts of this condition is the amplification of fake news. From August 2018 to March 2023, the Ministry of Communication and Information Technology found 11,357 cases of hoaxes in Indonesia. The current handling focuses on repressive actions such as clarification, blocking, and criminal punishment for the news creators. Preventive measures to enhance public motivation and ability to identify fake news are still rarely implemented, especially in Indonesia. This research aims to design and evaluate one of the preventive efforts to combat the spread of fake news by enhancing public motivation and ability to identify fake news using gamification, which is the concept of incorporating game elements into a non-game context.

The design is conducted using a gamification design framework consisting of two parts: context analysis and conceptualization. Context analysis is done through literature review and interviews, which are processed using thematic analysis method. Conceptualization involves determining elements and concepts and designing a prototype. Then, an evaluation is conducted on the usability of the game, user motivation, and user competence. Usability evaluation is performed by measuring effectiveness and efficiency using performance measurement methods, and user satisfaction is measured using System Usability Scale (SUS). Motivation evaluation uses the dimensions of enjoyment and outcome. Competence evaluation measures the improvement in accuracy and confidence in identification through pre-tests and post-tests after using gamification.

From the design results, a quiz-based game concept called "Sadewa" is obtained, incorporating gamification elements such as sensory motors, levels, points, leaderboards, timers, and competition goals. In terms of usability, the game demonstrates effectiveness that exceeds average, with a task success rate 91.96% and an error rate 9.24%. Efficiency is measured by time-based efficiency of 0.083 task/s, which needs improvement, and user satisfaction is indicated by an SUS score of 78.20, which is considered acceptable. In terms of motivation, high levels of motivation are observed after using the Sadewa game. Regarding competence, the experimental group shows an increase in accuracy in identifying fake news and news in their original form, as well as a decrease in identifying factual news and news with hidden forms, although these differences are not significant. Both correct and incorrect final answers show a significant increase in confidence in the experimental group. Based on the evaluation results, improvements to Sadewa game include adding more question databases, incorporating visual effects for correct and incorrect answer feedback, optimizing connections and servers, improving the user interface, and removing the rule that immediately declares a player lose if they fail to answer any question correctly in versus mode.

Keyword: Fake News, Gamification, Thematic Analysis, Usability, Effectiveness