

ABSTRACT

The integration of gamification in e-learning has been shown to enhance user engagement as well as both intrinsic and extrinsic motivation. Despite the numerous positive outcomes about the incorporation of gamification elements, there are notable concerns regarding its potential negative effects, particularly on intrinsic motivation. To address this issue, research has proposed the exploration of extrinsic motivators to further enhance intrinsic motivation, thereby mitigating these adverse effects.

This study aims to bridge this gap by examining the impact of gamification elements on intrinsic motivation, self-efficacy, and user interest within a gamified e-learning context. The research involved a sample of 53 fifth-grade elementary school students, with 23 participants providing responses for the questionnaire's reliability and validity assessment, and 30 students participating in the evaluation of gamification elements. The Learning Impact e-learning application, specifically designed for this study, was utilized for the assessments. The gamification elements examined included Hidden Challenge (HC), Action Point (AP), and Daily Login (DL). Data collection was conducted using a questionnaire that demonstrated both validity and reliability (Cronbach's Alpha = 0.799). The findings revealed that all three gamification elements positively influenced students' intrinsic motivation, yielding an average statement value of 104.111, indicating a favorable impact.

The Hidden Challenge (HC) was particularly effective in enhancing motivation by fostering curiosity and delivering a sense of satisfaction upon successful completion. The Action Point (AP) element empowered students by promoting a sense of control and confidence in answering questions, encouraging strategic thinking. Meanwhile, Daily Login (DL) fostered the development of consistent learning habits, thereby enhancing confidence in the learning process. In terms of effectiveness, HC ranked highest in promoting a positive influence, achieving a total value of 632, followed closely by DL with a value of 627, and AP at 615. Furthermore, the study illustrates that extrinsic motivator elements can facilitate an increase in intrinsic motivation, contingent upon a balanced application of both extrinsic and intrinsic motivating factors.

Keywords: Gamification, e-Learning, Intrinsic Motivation, Hidden Challenge, Action Point, Daily Login, Elementary Student

INTISARI

Penggunaan gamifikasi pada *e-learning* terbukti meningkatkan keterlibatan serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik pengguna. Meski banyak hasil positif yang diberikan dari penggunaan elemen gamifikasi terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, namun masih terdapat dampak negatif yang ditemukan terlebih pada dampak negatif terhadap motivasi intrinsik. Terdapat gagasan penelitian penggunaan elemen motivator ekstrinsik untuk meningkatkan motivasi intrinsik guna meminimalisir dampak negatif tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji dampak elemen gamifikasi terhadap motivasi intrinsik, *self-efficacy*, dan daya tarik pengguna dalam *e-learning* berbasis gamifikasi.

Penelitian ini melibatkan 53 siswa kelas 5 SD (23 responden pengujian reliabilitas dan validitas kuesioner dan 30 responden pengujian elemen gamifikasi) yang menggunakan aplikasi *e-learning* Learning Impact yang dirancang khusus untuk penelitian ini. Elemen gamifikasi yang diuji adalah *Hidden Challenge* (HC), *Action Point* (AP), dan *Daily Login* (DL). Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (*Cronbach's Alpha* = 0,799). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga elemen yang diuji memiliki dampak positif terhadap motivasi intrinsik siswa dengan rata-rata rentang nilai pernyataan 104,111 yang berarti baik.

HC meningkatkan motivasi dengan memberikan tantangan tersembunyi yang membangun rasa penasaran dan kepuasan saat berhasil diselesaikan. AP memberikan siswa rasa kendali dan percaya diri dalam menjawab soal dan mendorong pemikiran strategis. DL membantu membentuk kebiasaan belajar yang konsisten, sehingga memberikan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran. Jika diurutkan menggunakan hasil rentang nilai, HC menduduki peringkat teratas dalam memberikan pengaruh positif dibanding kedua elemen lainnya dengan nilai 632. Sementara DL menduduki peringkat kedua dengan nilai 627, dan terakhir AP dengan nilai 615. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa elemen motivator ekstrinsik dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik, dengan syarat adanya kesetimbangan dalam penggunaan elemen motivator ekstrinsik dan intrinsik.

Kata kunci: Gamifikasi, *e-Learning*, Motivasi Intrinsik, *Hidden Challenge*, *Action Point*, *Daily Login*, Siswa Sekolah Dasar