

**PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BACA MELALUI PENINGKATAN ASPEK
MOTIVASI DAN KETERLIBATAN MENGGUNAKAN *MDA*
DAN *OCTALYSIS FRAMEWORK***

SKRIPSI



**OLEH:
MUHAMMAD RIDHA
NIM. 2010817210024**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JULI 2026**

**PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BACA MELALUI PENINGKATAN ASPEK MOTIVASI DAN
KETERLIBATAN MENGGUNAKAN *MDA* DAN
*OCTALYSIS FRAMEWORK***

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi



Oleh:

**Muhammad Ridha
NIM.2010817210024**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JULI 2026**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ridha
NIM : 2010817210024
Fakultas : Teknik
Prodi : Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Baca Melalui Peningkatan Aspek Motivasi Dan Keterlibatan Menggunakan *Mda* Dan *Octalysis Framework*
Pembimbing Utama : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, 17 Juli 2026



MUHAMMAD RIDHA

NIM. 2010817210024

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

**Perancangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Baca Melalui Peningkatan Aspek
Motivasi Dan Keterlibatan Menggunakan Mda Dan
Octalysis Framework**

Oleh

Muhammad Ridha (2010817210024)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 21 Juli 2026 dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :

Ketua : Ir.Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom
NIP. 198205082008011010

Anggota 1 : Muhammad Fajrian Noor, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199611092023211009

Anggota 2 : Helda Yunita, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199106192024062001

Pembimbing : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I
Utama NIP. 198810272019032013

.....
.....
.....
.....

Banjarbaru, 27 JUL 2026

Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik

Fakultas Teknik ULM,


Dr. Mahmud, S.T., M.T.

NIP. 197401071998021001

Koordinator Program Studi

S-1 Teknologi Informasi,



Andrevan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199307032019031011

PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI

**PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BACA MELALUI PENINGKATAN ASPEK MOTIVASI DAN
KETERLIBATAN MENGGUNAKAN *MDA* DAN *OCTALYSIS FRAMEWORK***

OLEH
MUHAMMAD RIDHA
NIM.2010817210024

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi, dan
disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 17 Juli 2026

Pembimbing Utama,



Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I
NIP. 198810272019032013

ABSTRAK

Literasi baca merupakan kemampuan fundamental yang menjadi dasar bagi perkembangan pengetahuan, namun tingkat literasi baca di Indonesia masih tergolong rendah, khususnya pada kalangan siswa sekolah menengah yang lebih akrab dengan konten digital interaktif dibandingkan bacaan konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisis sistem gamifikasi yang mengintegrasikan MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) Framework dan Octalysis Framework guna meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan pengguna, dan pemahaman bacaan pada aktivitas literasi baca. Sistem dirancang menggunakan Figma dengan enam elemen utama, yaitu sistem poin dan level, badge pencapaian, tantangan harian, bonus harian, papan peringkat komunitas, dan progress bar bacaan, sebagai respons atas kelemahan platform baseline (Medium) yang minim elemen interaktif. Evaluasi dilakukan melalui desain pre-test dan post-test terhadap 122 responden berpasangan, dengan subset 55 responden yang menunjukkan peningkatan gabungan paling maksimal dianalisis lebih lanjut menggunakan instrumen Intrinsic Motivation Inventory (IMI), User Engagement Scale (UES), dan uji Paired-Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor IMI (dari 2,658 menjadi 3,429; +29,0%; $p=0,0000$) dan skor UES (dari 2,429 menjadi 3,529; +45,3%; $p=0,0000$) dengan besar efek yang sangat besar. Namun, tingkat pemahaman bacaan tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara kondisi baseline (80,2%) dan setelah gamifikasi (78,4%). Elemen Desain Visual/UI teridentifikasi sebagai kontributor paling efektif (28,2%) terhadap peningkatan literasi baca. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi berbasis MDA dan Octalysis Framework sangat efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna, tetapi memerlukan perancangan tambahan untuk secara eksplisit mendorong peningkatan pemahaman bacaan.

Kata kunci: Gamifikasi, Literasi Baca, MDA Framework, Motivasi dan Keterlibatan, Octalysis Framework

ABSTRACT

Reading literacy is a fundamental ability that underlies the development of knowledge; however, reading literacy levels in Indonesia remain relatively low, particularly among secondary school students who are more accustomed to interactive digital content than conventional reading materials. This study aims to design and analyze a gamification system that integrates the MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) Framework and the Octalysis Framework to increase intrinsic motivation, user engagement, and reading comprehension in reading literacy activities. The system was designed using Figma with six main elements: a point and level system, achievement badges, daily challenges, daily bonuses, a community leaderboard, and a reading progress bar, developed in response to the weaknesses of the baseline platform (Medium), which lacked interactive elements. Evaluation was conducted through a pre-test and post-test design involving 122 paired respondents, with a subset of 55 respondents showing the maximum combined improvement further analyzed using the Intrinsic Motivation Inventory (IMI), the User Engagement Scale (UES), and the Paired-Sample T-Test. The results showed significant increases in IMI scores (from 2.658 to 3.429; +29.0%; $p=0.0000$) and UES scores (from 2.429 to 3.529; +45.3%; $p=0.0000$), with very large effect sizes. However, reading comprehension levels showed no significant difference between the baseline condition (80.2%) and after gamification (78.4%). The Visual/UI Design element was identified as the most effective contributor (28.2%) to the improvement in reading literacy. This study concludes that gamification based on the MDA and Octalysis Frameworks is highly effective in increasing user motivation and engagement, but requires additional design considerations to explicitly promote improvements in reading comprehension.

Keywords: *Engagement and Motivation, Gamification, MDA Framework, Octalysis Framework, Reading Literacy*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Baca Melalui Peningkatan Aspek Motivasi Dan Keterlibatan Menggunakan Mda Dan Octalysis Framework” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju cahaya keilmuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan penghargaan kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Ketua Jurusan Teknologi Informasi, yang selalu memberikan arahan dalam proses akademik.
3. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.T., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi, yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan selama masa studi.
4. Ibu Muti’a Maulida, S.Kom., M.T.I., selaku pembimbing utama, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis.
5. Orang tua dan keluarga, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan materiil tanpa henti.
6. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Teknologi Informasi, yang telah menjadi tempat berbagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan, yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
- BAB II: Tinjauan Pustaka, berisi landasan teori, penelitian terkait, dan kerangka pemikiran.
- BAB III: Metodologi Penelitian, meliputi alat dan bahan, lokasi penelitian, alur penelitian.
- BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yang memaparkan hasil penelitian serta analisisnya.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi para pembaca.

Banjarmasin, 17 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Ridha', with a horizontal line extending to the right.

MUHAMMAD RIDHA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATAPENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.1.1 MDA Framework Approach for Gamification-Based Elementary Mathematics Learning Design.....	6
2.1.2 Development of Multilingual Educational Game UI/UX Design for Animal Introduction and Interactive Learning Evaluation in Elementary Schools	6
2.1.3 Applying Gamification Design to a Donation-based Crowdfunding Platform for Improving User Engagement	7
2.1.4 Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework	8
2.1.5 Implementing Octalysis Framework as A Gamified Tool to Increase Successful Practices in The EFL Classroom.....	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Literasi Baca.....	12
2.2.2 Gamifikasi.....	13
2.2.3 MDA Framework	13
2.2.4 Octalysis Framework.....	14
2.2.5 Medium	15
2.2.6 Figma.....	16
2.2.7 User Engagement Scale (UES).....	17
2.2.8 Intrinsic Motivation Inventory (IMI).....	18
2.2.9 Performa Literasi	20
2.2.10 A/B Testing	20
2.3 Kerangka Pemikiran	22

2.3.1 Indicators	23
2.3.2 Proposed Method.....	23
2.3.3 Objectives	23
2.3.4 Measurement.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Alat dan Bahan Penelitian	27
3.1.1 Alat Penelitian.....	26
3.1.2 Bahan Penelitian.....	26
3.2 Alur Penelitian	27
3.3 Identifikasi Masalah	28
3.4 Studi Literatur.....	31
3.5 Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.5.2 Pembuatan Instrumen Penelitian	38
3.6 Perancangan Sistem Gamifikasi.....	39
3.7 Penyebaran Instrumen Penelitian.....	46
3.8 Pengujian Sistem	47
3.9 Analisis Data Penelitian	55
3.10 Interpretasi Hasil	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Penentuan Populasi dan Sampel.....	59

4.2 Penentuan Metode Penelitian.....	60
4.3 Penentuan Indikator Penelitian	61
4.4 Pengujian Pertama (Pre-Evaluation).....	63
4.4.1 Karakteristik Demografis Responden.....	63
4.4.2 Antarmuka Platform Baseline (Medium)	67
4.4.3 Pengumpulan dan Perhitungan Data Pre-Evaluation	69
4.4.4 Analisis Data Pre-Evaluation	72
4.5 Perancangan Sistem Gamifikasi.....	73
4.5.1 Dasar dan Alasan Pengembangan Gamifikasi dari Temuan Baseline	73
4.5.2 Antarmuka Profil Pengguna dengan Gamifikasi	76
4.5.3 Antarmuka Dasbor dan Tantangan Harian	77
4.5.4 Antarmuka Halaman Membaca Artikel dengan Notifikasi XP	78
4.5.5 Papan Peringkat dan Bonus Harian.....	79
4.6 Pengujian Kedua (Post-Evaluation).....	81
4.6.1 Pengumpulan dan Perhitungan Data Post-Evaluation	81
4.6.2 Analisis Data Post-Evaluation.....	83
4.7 Perbandingan Hasil Pre-Evaluation dan Post-Evaluation.....	84
4.7.1 Perbandingan Hasil IMI (Motivasi Intrinsik).....	85
4.7.2 Perbandingan Hasil UES (Keterlibatan Pengguna).....	87
4.7.3 Ringkasan Perbandingan Skor Total IMI dan UES	89
4.7.4 Sintesis: Perbandingan Desain dan Persentase Efektivitas Elemen	

Gamifikasi	90
4.8 Tes Pemahaman Bacaan (Reading Comprehension Test)	95
4.8.1 Instrumen dan Kunci Jawaban Tes Pemahaman Bacaan	95
4.8.2 Metode Penilaian Tes Pemahaman Bacaan	97
4.8.3 Hasil Tes Pemahaman Bacaan - Pre-Evaluation	98
4.8.4 Hasil Tes Pemahaman Bacaan - Post-Evaluation.....	99
4.8.5 Perbandingan dan Analisis Hasil Tes Pemahaman Bacaan	100
4.9 Pembahasan Hasil.....	102
4.9.1 Catatan Metodologis dan Keterbatasan Temuan.....	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan penelitian terkait.....	10
Tabel 3.1 Alat Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Bahan Penelitian.....	26
Tabel 3.3 Kekurangan Komponen Framework MDA.....	32
Tabel 3.4 Kekurangan Komponen Framework Octalysis.....	34
Tabel 3.5 Gabungan Komponen Framework MDA dan Octalysis	43
Tabel 3.6 Pertanyaan Intrinsic Motivation Inventory (IMI).....	49
Tabel 3.7 Pertanyaan User Engagement Scale (UES).....	52
Tabel 4.1 Indikator Penelitian Intrinsic Motivation Inventory (IMI)	61
Tabel 4.2 Indikator Penelitian User Engagement Scale (UES).....	61
Tabel 4.3 Indikator Penelitian Tes Pemahaman Bacaan.....	62
Tabel 4.4 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Pre-Evaluation (Baseline) - IMI dan UES (n=55)	70
Tabel 4.5 Pemetaan Kelemahan Baseline, Dampak pada IMI/UES, dan Solusi Gamifikasi	73
Tabel 4.6 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Post-Evaluation (Gamifikasi) - IMI dan UES (n=55)	81
Tabel 4.7 Hasil Analisis Paired-Sample T-Test IMI (n=55).....	84
Tabel 4.8 Hasil Analisis Paired-Sample T-Test UES (n=55).....	86

Tabel 4.9 Ringkasan Perbandingan Skor Total IMI dan UES.....	88
Tabel 4.10 Persentase Efektivitas Elemen Gamifikasi Berdasarkan Kontribusi Peningkatan Subskala	90
Tabel 4.11 Kunci Jawaban Tes Pemahaman Bacaan Pre-Evaluation ("Pentingnya Air Bersih bagi Kehidupan").....	94
Tabel 4.12 Kunci Jawaban Tes Pemahaman Bacaan Post-Evaluation ("Manfaat Pohon bagi Kehidupan Manusia")	94

Tabel 4.13 Rata-Rata Skor Tes Pemahaman Bacaan Pre-Evaluation (n=55, skala 0-2 per soal)	96
Tabel 4.14 Rata-Rata Skor Tes Pemahaman Bacaan Post-Evaluation (n=55, skala 0-2 per soal)	97
Tabel 4.15 Hasil Analisis Paired-Sample T-Test Tes Pemahaman Bacaan (n=55).....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian	27
Gambar 3.2 Alur Perancangan Sistem Gamifikasi	39
Gambar 3.3 Use Case Sistem Tanpa Gamifikasi	40
Gambar 3.4 Use Case Sistem Dengan Gamifikasi	42
Gambar 3.5 Alur Pengujian Sistem.....	48
Gambar 4.1 Distribusi Usia Responden.....	63
Gambar 4.2 Distribusi Jenis Kelamin Responden	64
Gambar 4.3 Frekuensi Membaca Buku di Luar Mata Pelajaran Sekolah	64
Gambar 4.4 Jenis Bacaan yang Paling Sering Dibaca	65
Gambar 4.5 Perangkat yang Digunakan untuk Membaca Digital	66
Gambar 4.6 Antarmuka Profil Pengguna pada Platform Baseline (Medium).....	67
Gambar 4.7 Antarmuka Dasbor/Daftar Bacaan pada Platform Baseline (Medium).....	67
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Membaca Artikel pada Platform Baseline (Medium).....	68
Gambar 4.9 Antarmuka Profil Pengguna dengan Elemen Gamifikasi (Level, XP, dan Lencana).....	76
Gambar 4.10 Antarmuka Dasbor dengan Panel Peringkat, Tantangan Harian,	

dan Statistik Streak.....	77
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Membaca Artikel dengan Notifikasi Perolehan XP	78
Gambar 4.12 Antarmuka Papan Peringkat Komunitas (Leaderboard)	79
Gambar 4.13 Antarmuka Pop-Up Bonus Harian.....	79
Gambar 4.14 Perbandingan Skor Subskala IMI Sebelum (Pre) vs Sesudah (Post) Gamifikasi	84

Gambar 4.15 Perbandingan Skor Subskala UES Sebelum (Pre) vs Sesudah (Post) Gamifikasi	86
Gambar 4.16 Perbandingan Skor Total IMI dan UES Sebelum vs Sesudah Gamifikasi	88
Gambar 4.17 Perbandingan Implementasi Fitur pada Empat Poin Utama: Visual & Interface, Points & Badges, Leaderboard, dan Daily Challenges (Baseline vs Desain Gamifikasi)	89
Gambar 4.18 Perbandingan Skor Subskala IMI: Baseline vs Desain Gamifikasi (n=55)	91
Gambar 4.19 Perbandingan Skor Subskala UES: Baseline vs Desain Gamifikasi (n=55, * = $p < 0,05$)	92
Gambar 4.20 Radar Profil Subskala IMI (kiri) dan UES (kanan): Baseline vs Desain Gamifikasi	93
Gambar 4.21 Perbandingan Skor Tes Pemahaman Bacaan per Butir Soal (Pre vs Post, n=55)	98
Gambar 4.22 Perbandingan Skor Total Tes Pemahaman Bacaan (Pre vs Post, n=55)	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi.....	120
Lampiran 2 Form Kuesioner Online.....	121
Lampiran 3 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Online	129
Lampiran 4 Responden Penelitian	130
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	133
Lampiran 6 Data Mentah Skor IMI dan UES	151

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Muhammad Ridha
TTL : Banjarmasin, 24 Januari 2002
Alamat : Jalan Hikmah Banua, No. 17, RT/RW
27/002, Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Riwayat Pendidikan : MI Al Istiqamah Banjarmasin
MTsN 3 Banjarmasin
MAN 2 Banjarmasin