

ABSTRAKSI

Motivasi merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran pemrograman. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul karena kesenangan atau tantangan tanpa ingin mendapatkan suatu penghargaan atau penilaian. Untuk meningkatkan motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran, dapat menggunakan teknik gamifikasi. Gamifikasi merupakan teknik memasukkan *game-element* ke dalam suatu kegiatan yang bukan merupakan permainan. Teknik penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sudah banyak terbukti dapat menaikkan motivasi intrinsik. Namun masih terdapat kekurangan dalam gamifikasi, yaitu penerapan *one-size-fits-all* dalam penerapan konten pembelajarannya.

Untuk itu perlu adanya suatu sistem yang adaptif yang dapat menyesuaikan kebutuhan dari siswa, sehingga materi yang disampaikan kepada siswa dapat sesuai dengan kemampuan dari siswa dan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh siswa itu sendiri. *Adaptive navigation support* dapat diimplementasikan untuk mendukung hal ini. Penerapan teknik seperti *direct-guidance*, *link-hiding*, *link-annotation* dan *link-generation* merupakan bentuk dari *adaptive navigation support*. Dari eksperimen yang sudah dilakukan dengan mengadopsi teknik *adaptive navigation support* ke dalam suatu gamifikasi pembelajaran, telah dapat membuktikan dapat menaikkan motivasi intrinsik dari siswa, dan proses pembelajaran yang terjadi terlihat bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Penggunaan sistem lencana, penghitungan skor berdasarkan waktu dan *leader board* yang merupakan bagian dari *game-element* masih terbukti dapat menaikkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Keywords: motivasi intrinsik, gamifikasi, *adaptive navigation support*, aplikasi pembelajaran