

**PENGEMBANGAN MODEL PROGRESSIVE DENGAN  
PENDEKATAN PEMBELAJARAN YANG DIPERSONALISASI  
TERINTEGRASI GAMIFIKASI PADA MATA KULIAH  
BAHASA INDONESIA**



**UBAIDAH  
9902921034**

Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
untuk Mendapatkan Gelar Doktor

**SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2025**

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI  
DIPERSYARATKAN UNTUK SIDANG TERBUKA DISERTASI**

Promotor

Ko - Promotor

Prof. Dr. Basuki Wibawa



Dr. Murti Kusuma Wirasti, M.Si

Tanggal: ~~11/02/2025~~.....

Tanggal: 12/2/2025.....

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Dedi Purwana ES, M.Bus.



18/2/2025

(Ketua)

Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd.  
(Sekretaris)



12/2/2025

Nama : Ubaidah


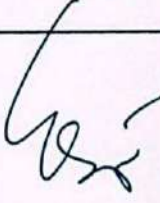


No Registrasi : 9902921034




Angkatan : 2021

Tanggal lulus :

**BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN  
UJIAN TERTUTUP DISERTASI**

Nama : Ubaidah  
No. Registrasi : 9902921034  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Angkatan : 2021

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Dedi Purwana ES, M.Bus (Ketua)		18/2/2025 /2
2	Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. (Sekretaris)		10/2/2025
3	Prof. Dr. Basuki Wibawa (Promotor)		11/02/2025
4	Dr. Murti Kusuma Wirasti, M.Si (Co-Promotor)		12/2/2025

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
5	Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd. (Penguji)		14/10/2025
6	Prof. Dr. Moch. Sukarjo, M.Pd. (Penguji)		10/2/2025
7	Prof. Dr. Ir. Sasmoko, M.Pd., M.A., CIRR, IPU, ASEAN Eng., SMIEEE (Penguji Luar)		10/2025 12

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROGRESSIVE DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN YANG DIPERSONALISASI TERINTEGRASI GAMIFIKASI PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA**

Ubaidah  
Doktor Teknologi Pendidikan

## **ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di pendidikan tinggi perlu memfasilitasi keragaman karakteristik dan tingkat kemahiran mahasiswa dalam berbahasa Indonesia untuk mendukung kemampuan komunikasi akademik yang baik dan benar. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pemelajar, seperti pembelajaran yang dipersonalisasi. Pendekatan ini memberikan berbagai alternatif pilihan agar pemelajar dapat merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Namun, implementasi pembelajaran yang dipersonalisasi di negara berkembang menghadapi tantangan, terutama dalam keterbatasan dukungan bagi pemelajar untuk mengatur pembelajarannya secara mandiri (self-regulated learning/SRL). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji efektifitas model pembelajaran Progressive dengan pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi terintegrasi gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di pendidikan tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan penelitian campuran untuk menghasilkan model pembelajaran. Pengembangan model ini memodifikasi model pengembangan Dick, Carey, dan Carey dengan menambahkan dua tahapan khusus untuk integrasi gamifikasi. Model pembelajaran Progressive diuji pada 62 mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi negeri dan swasta di Jakarta. Model Pembelajaran Progressive menerapkan tiga fase SRL, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi, dengan tujuh langkah pembelajaran sebagai panduan personalisasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam belajar. Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi gamifikasi untuk mengatasi kesenjangan keterampilan SRL dalam implementasi pembelajaran yang dipersonalisasi di negara berkembang. Studi lanjutan disarankan untuk menguji penerapan model ini pada mata kuliah lain dan dalam konteks pendidikan yang lebih luas guna mengoptimalkan manfaatnya.

Kata kunci: pembelajaran yang dipersonalisasi, gamifikasi, bahasa Indonesia, pendidikan tinggi



# **DEVELOPMENT OF A PROGRESSIVE MODEL WITH A PERSONALIZED LEARNING APPROACH WITH GAMIFICATION INTEGRATION FOR INDONESIAN LANGUAGE COURSES**

Ubaidah  
Doktor Teknologi Pendidikan

## **ABSTRACT**

Indonesian language learning in higher education needs to accommodate the diversity of students' characteristics and proficiency levels to support effective academic communication in Indonesian. A learner-centered approach, such as personalized learning, is required to address this need. This approach provides various alternatives, allowing learners to design their learning experience based on their needs and interests. However, implementing personalized learning in developing countries faces challenges, particularly in the limited support for learners to regulate their own learning (self-regulated learning/SRL). This study aims to develop, validate, and evaluate the effectiveness of the Progressive learning model with personalized learning approach gamification elements integration for Indonesian language learning in higher education. The research method employed is Research and Development (R&D), which uses a mixed-method approach to develop the learning model. The model development modifies the Dick, Carey, and Carey instructional design model by adding two additional stages for gamification integration. The resulting model, the Progressive Learning Model, adopts a personalized learning approach with gamification elements integrated into the SRL phases. This model was tested on 62 students from several public and private universities in Jakarta. The Progressive Learning Model applies three SRL phases—planning, implementation, and reflection—through seven learning steps to guide personalized learning. The research findings indicate that this model effectively supports learning objectives and enhances student satisfaction. This study highlights the importance of gamification integration in addressing SRL skill gaps in implementing personalized learning in developing countries. Further research is recommended to examine the application of this model in other courses and broader educational contexts to optimize its benefits.

**Keywords:** personalized learning, gamification, Indonesian language, higher education

## PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Ubaidah  
NIM : 9902921034  
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 1 Oktober 1989  
Jenjang : S3  
Program Studi : Program Doktor Teknologi Pendidikan  
Angkatan : 2021

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul penelitian “Pengembangan Model Progressive dengan Pendekatan Pembelajaran yang Dipersonalisasi Terintegrasi Gamifikasi untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan sumber baik yang dikutip langsung maupun tidak langsung yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.



Jakarta, 24 Februari 2025

Ubaidah  
NIM. 9902921034

## SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ubaidah  
NIM :Jenjang : Doktor  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Angkatan : 2021/2022  
Semester : 121 (Ganjil) Tahun Akademik 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan perbaikan disertasi / ujian tesis untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 24 Februari 2025  
Yang membuat pernyataan,



Ubaidah





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ubaidah  
NIM : 9902921034  
Fakultas/Prodi : Pascasarjana / S3 Teknologi Pendidikan  
Alamat email : sanasini.ubai@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Model Progressive Dengan Pendekatan Pembelajaran yang  
Dipersonalisasi Terintegrasi Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Februari 2025  
Penulis

(Ubaidah)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga disertasi dengan judul "*Pengembangan Model Progressive dengan Pendekatan Pembelajaran yang Dipersonalisasi Terintegrasi Gamifikasi untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia*" ini dapat diselesaikan. Disertasi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor dalam bidang Teknologi Pendidikan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menghadapi tantangan era digital dan memenuhi kebutuhan pembelajaran mahasiswa yang semakin beragam. Pembelajaran yang dipersonalisasi dianggap sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui penyediaan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan individu. Dalam disertasi ini, pendekatan tersebut dipadukan dengan unsur gamifikasi untuk menciptakan model pembelajaran progresif yang tidak hanya inovatif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penyelesaian disertasi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta, jajaran wakil rektor, dan pimpinan Universitas Negeri Jakarta yang telah memimpin pengelolaan layanan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Dedi Purwana ES, M.Bus. selaku Direktur dan jajaran wakil direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah memfasilitasi dan mendukung penyelesaian studi.
3. Promotor, Prof. Dr. Basuki Wibawa dan Ko-Promotor, Dr. Murti K. Wirasti, M.Si, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga sepanjang proses penyusunan disertasi ini.
4. Kordinator dan dosen-dosen Program Doktor Teknologi Pendidikan UNJ yang telah memfasilitasi pembelajaran dan penyelesaian studi penulis dengan penuh dukungan dan perhatian.

5. Beasiswa Pendidikan Indonesia Kemenristekdikti dan Lembaga Pengelola Dana Pendidikan yang telah mensponsori studi S3 penulis.
6. Pimpinan Binus Higher Education dan Binus University yang telah memberikan keleluasaan, dukungan, dan rekomendasi kepada penulis untuk menyelesaikan studi S3 ini.
7. Suami, Andika Bagus Setiawan, dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan moral dan spiritual tanpa henti selama penulis menempuh pendidikan ini.
8. Rekan-rekan dosen dan mahasiswa di S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNJ dan Universitas Bina Nusantara, yang telah membantu dalam uji coba model pembelajaran ini, serta memberikan umpan balik yang konstruktif.
9. Teman-teman satu angkatan Program Doktor Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana UNJ angkatan 2021 yang selalu menyemangati dan mendorong penyelesaian studi penulis.
10. Staf tenaga kependidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu semua proses yang ada dari awal masuk sampai selesai.
11. Rekan-rekan dosen dan mahasiswa PGSD Fakultas Humaniora Universitas Bina Nusantara yang telah berkembang bersama dan mendukung satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan penelitian ini. Penulis berharap disertasi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua dalam setiap upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Jakarta, Januari 2025

Penulis

Ubaidah

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Penelitian .....	15
C. Rumusan Masalah.....	15
D. Tujuan Penelitian .....	16
E. Signifikansi Penelitian.....	16
1. Dampak bagi pemelajar .....	16
2. Solusi untuk Tantangan Pembelajaran di Negara Berkembang ..	16
3. Dampak bagi Praktik Pendidikan .....	17
4. Dampak pada Perkembangan Pengetahuan.....	17
F. Kebaharuan Penelitian.....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
A. Konsep Pengembangan Model .....	21
1. Model Pendekatan Sistem untuk Perancangan Pembelajaran Dick, Carey, & Carey .....	22
2. Model Perancangan Heutagogi.....	27
3. Model Perancangan Personalisasi Pelatihan di Pendidikan Tinggi .....	30
4. Model Penerapan Gamifikasi di Pendidikan .....	31
5. Model The Game Rules and Scenario (GREM).....	33
B. Konsep Model yang Dikembangkan .....	36
1. Konsep Pembelajaran yang Dipersonalisasi.....	36



2.	Konsep Gamifikasi.....	52
3.	Konsep Pembelajaran Bahasa di Mata Kuliah Bahasa Indonesia.....	72
C.	Landasan Teori.....	78
1.	Teori Belajar.....	78
2.	Teori Pendekatan Sistem.....	83
3.	Teori <i>Self-Regulated Learning</i> (SRL).....	88
D.	Kerangka Teoretis .....	92
E.	Rancangan Model.....	95
1.	Model Konseptual .....	96
2.	Model Prosedural .....	101
3.	Model Fisik .....	111
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		112
A.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	112
B.	Karakteristik Model.....	112
1.	Mengidentifikasi Profil pemelajar ( <i>Learner Profile</i> ).....	113
2.	Menentukan personalisasi tujuan pembelajaran ( <i>Learning Objectives</i> ).....	114
3.	Mengeksplorasi Obyek Belajar ( <i>Learning Object</i> ).....	114
4.	Mengatur Kecepatan Belajar ( <i>Learning Pace</i> ).....	114
5.	Mengatur personalisasi interaksi belajar ( <i>Learning Interaction</i> ).....	115
6.	Memilih personalisasi metode asesmen ( <i>Assessment Method</i> ).....	116
7.	Melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran ( <i>Reflection Method</i> ).....	116
C.	Pendekatan dan Metode Penelitian .....	117
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	117
1.	Data Validasi Model .....	117
2.	Data Efektivitas Model .....	118
E.	Pengembangan Instrumen Penelitian .....	118
1.	Instrumen Validasi Model.....	119
2.	Instrumen Uji Efektivitas .....	121
F.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	121

1. Validitas Instrumen .....	121
2. Reliabilitas Instrumen.....	122
G. Teknik Analisis Data .....	122
1. Analisis Data Validasi Model.....	122
2. Analisis Data Efektivitas Model.....	124
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>126</b>
A. Hasil Penelitian.....	126
1. Tahapan Pengembangan Model pembelajaran Progressive .....	126
2. Kelayakan Model pembelajaran Progressive .....	160
3. Efektivitas Model pembelajaran Progressive .....	163
B. Pembahasan .....	167
C. Keterbatasan Penelitian .....	170
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>171</b>
A. Simpulan.....	171
B. Rekomendasi.....	173
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>174</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>181</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>247</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Kemahiran Berbahasa Indonesia Tingkat Pelajar SMA dan Mahasiswa .....	4
Gambar 1.2	Hasil Belajar di Mata Kuliah Bahasa pada Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta .....	5
Gambar 1.3	Ilustrasi Model Pembelajaran <i>Progressive</i> .....	14
Gambar 1.4	Representasi Tren Topik Penelitian di area pembelajaran yang dipersonalisasi .....	18
Gambar 2.1	Model Pendekatan Sistem Dick, Carey, & Carey .....	23
Gambar 2.2	Model Perancangan Heutagogi .....	27
Gambar 2.3	Model Perancangan Personalisasi Pelatihan di Pendidikan Tinggi .....	30
Gambar 2.4	Model Penerapan Gamifikasi di Pendidikan .....	31
Gambar 2.5	Komponen dalam Model GREM .....	34
Gambar 2.6	Kerangka Teoretis dari M-PM-O dalam Gamifikasi .....	57
Gambar 2.7	Klasifikasi Elemen Mekanika Permainan berdasarkan Fungsi .....	58
Gambar 2.8	Modul Konstruktivistik Bruner .....	81
Gambar 2.9	Ilustrasi Interaksi Sistem dan Lingkungan pada Teori Sistem Umum .....	84
Gambar 2.10	Ilustrasi Sistem .....	85
Gambar 2.11	Sistem Meso Level di Pendidikan .....	86
Gambar 2.12	Model SRL Huh & Reigeluth .....	91
Gambar 2.13	Ilustrasi Kerangka Teoretis .....	95
Gambar 2.14	Ilustrasi Model Pembelajaran <i>Progressive</i> .....	96
Gambar 2.15	Model Konseptual Pembelajaran <i>Progressive</i> .....	97
Gambar 2.16	Model ID Dick, Carey, & Carey .....	101
Gambar 2.17	Model Penerapan Gamifikasi di Pendidikan .....	101
Gambar 2.18	Irisan antara Model Dick, Carey & Carey dengan Model Penerapan Gamifikasi di Pendidikan .....	102
Gambar 2.19	Model Pengembangan Pembelajaran <i>Progressive</i> .....	102
Gambar 2.20	Luaran pada Setiap Tahapan Pengembangan .....	103



Gambar 2.21	Model Prosedural Pembelajaran Progressive .....	109
Gambar 3.1	Model Pengembangan Model pembelajaran Progressive .....	117
Gambar 4.1	Model Pembelajaran Progressive .....	126
Gambar 4.2	Modifikasi Model Dick, Carey, dan Carey .....	127
Gambar 4.3	Tahapan Instruksional Mata Kuliah Bahasa Indonesia .....	129
Gambar 4.4	Data Kemampuan Regulasi Mahasiswa.....	129
Gambar 4.5	Peta Kompetensi.....	131
Gambar 4.6	Penjelasan Tingkat di LMS ILearntopia .....	143
Gambar 4.7	Informasi Pengumpulan Poin Pengalaman di LMS ILearntopia .....	143
Gambar 4.8	Informasi Babak pada Tingkat Satu di LMS ILearntopia.....	144
Gambar 4.9	Informasi Lencana dalam LMS ILearntopia .....	144
Gambar 4.10	Arahan Pekerjaan di LMS ILearntopia .....	145
Gambar 4.11	Arahan Tantangan di LMS ILearntopia .....	145
Gambar 4.12	Tampilan Layar Halaman LMS untuk Asesmen Diagnostik ..	147
Gambar 4.13	Tangkapan Layar Informasi Profil Pemelajar .....	147
Gambar 4.14	Informasi Pilihan Tujuan Pembelajaran di LMS .....	148
Gambar 4.15	Pengaturan Akses dan Kontrol ke Pembelajaran Berdasarkan Profil.....	149
Gambar 4.16	Tampilan Layar Mahasiswa untuk Memilih Tujuan Pembelajaran Wajib Pilihan .....	150
Gambar 4.17	Beragam Obyek Belajar dalam LMS .....	150
Gambar 4.18	Informasi Sistem Poin di Setiap Tingkat .....	151
Gambar 4.19	Tampilan Pekerjaan yang dapat diselesaikan dengan waktu yang luwes .....	152
Gambar 4.20	Simulasi Variasi Kecepatan Belajar Mahasiswa.....	152
Gambar 4.21	Interaksi Mahasiswa dan Dosen dalam Forum Diskusi .....	153
Gambar 4.22	Contoh Asesmen dengan Beragam Metode Asesmen .....	154
Gambar 4.23	Contoh Variasi Luaran Asesmen Mahasiswa (Asesmen dalam bentuk Audio Podcast) .....	154
Gambar 4.24	Contoh Variasi Luaran Asesmen Mahasiswa (Asesmen dalam bentuk Infografis) .....	155



Gambar 4.25	Contoh Pertanyaan Refleksi .....	156
Gambar 4.26	Tangkapan Layar Contoh Jawaban Refleksi dalam Bentuk Teks .....	156
Gambar 4.27	Tangkapan Layar Contoh Jawaban Refleksi dalam Bentuk Video .....	157
Gambar 4.28	Sampul Buku Model pembelajaran Progressive.....	157
Gambar 4.29	Tampilan Laman Muka LMS Ilearntopia .....	158
Gambar 4.30	Tampilan Laman Profil YouTube Ilearntopia .....	159
Gambar 4.31	Tampilan Rak Buku Digital Heyzine .....	159
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Sampul Buku Ajar.....	160
Gambar 4.33	Pencapaian Hasil Belajar .....	166



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Peringkat, Rentang Skor, dan Predikat UKBI .....	3
Tabel 1.2	Analisis Kesenjangan di Mata Kuliah Bahasa Indonesia .....	7
Tabel 1.3	Perbedaan Terminologi Pembelajaran yang Dipersonalisasi.....	9
Tabel 1.4	Perbedaan Istilah Gamifikasi dan Pendekatan Lain.....	12
Tabel 2.1	Pemetaan Komponen Pembelajaran yang Dipersonalisasi .....	50
Tabel 2.2	Klasifikasi Elemen Mekanika Gamifikasi Kapp.....	65
Tabel 2.3	Pemetaan Elemen Mekanika Permainan dengan Teori Motivasi ..	67
Tabel 2.4	Taksonomi Elemen Mekanika Permainan .....	68
Tabel 2.5	Pemetaan Elemen Mekanika Permainan berdasarkan Prinsip Desain Pembelajaran.....	70
Tabel 2.6	Klasifikasi Elemen Mekanika Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran yang dipersonalisasi .....	71
Tabel 2.7	Tujuan Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia .....	75
Tabel 3.1	Klasifikasi Hasil Asesmen Diagnostik Siswa.....	113
Tabel 3.2	Pemetaan Profil Mahasiswa.....	113
Tabel 3.3	Kontrol dan Batasan Belajar .....	114
Tabel 3.4	Personalisasi Interaksi Belajar .....	115
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli .....	119
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif .....	120
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas .....	121
Tabel 3.8	Klasifikasi Kelas Hasil Validasi Ahli .....	123
Tabel 3.9	Klasifikasi Kelas Hasil Pengukuran Kelayakan .....	123
Tabel 3.10	Klasifikasi Kelas Data Kepuasan Pengguna .....	124
Tabel 4.1	Analisis Kesenjangan di Mata Kuliah Bahasa Indonesia .....	127
Tabel 4.2	Rancangan Profil Pemelajar.....	130
Tabel 4.3	Kerangka Kerja Gamifikasi .....	131
Tabel 4.4	Tancangan Kerangka Kerja Gamifikasi pada Pembelajaran .....	132
Tabel 4.5	Rancangan Rencana Asesmen .....	133
Tabel 4.6	Pengaturan Elemen Mekanika Permainan di LMS Moodle .....	141
Tabel 4.7	Validasi Ahli Desain Pembelajaran .....	161
Tabel 4.8	Validasi Ahli Materi .....	161

Tabel 4.9	Validasi Ahli Teknologi Pembelajaran .....	162
Tabel 4.10	Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	162
Tabel 4.11	Nilai Kelayakan.....	163
Tabel 4.12	Nilai Kepuasan Mahasiswa .....	164
Tabel 4.13	Perubahan Hasil Belajar .....	167



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Ujicoba dan Penelitian .....	182
Lampiran 2.	Surat Keterangan Penelitian.....	184
Lampiran 3.	Survey Penelitian Pendahuluan dengan Dosen.....	186
Lampiran 4.	Survey Penelitian Pendahuluan dengan Mahasiswa.....	188
Lampiran 5.	Pengembangan dan Uji Validitas Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran .....	191
Lampiran 6.	Pengembangan dan Uji Validitas Instrumen Ahli Materi.....	195
Lampiran 7.	Pengembangan dan Uji Validitas Instrumen Ahli Teknologi Pembelajaran .....	197
Lampiran 8.	Pengembangan dan Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	200
Lampiran 9.	Pengembangan, Uji Validitas, dan Reliabilitas Instrumen Kelayakan Model.....	203
Lampiran 10.	Pengembangan, Uji Validitas, dan Reliabilitas Instrumen Kepuasan Pembelajaran .....	207
Lampiran 11.	Pengembangan, Uji Validitas, dan Reliabilitas Instrumen Tes Pengetahuan .....	211
Lampiran 12.	Pengembangan, Uji Validitas, dan Reliabilitas Instrumen Regulasi Diri dalam Belajar.....	215
Lampiran 13.	Rancangan Rencana Asesmen, Refleksi, dan Sistem Poin...	221
Lampiran 14.	Flowchart LMS .....	224
Lampiran 15.	Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	230
Lampiran 16.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	234
Lampiran 17.	Hasil Validasi Ahli Teknologi Pembelajaran .....	236
Lampiran 18.	Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	239
Lampiran 19.	Dokumentasi Evaluasi Formatif .....	242
Lampiran 20.	Dokumentasi Pembelajaran di Kelas .....	244