INTISARI

Platform LMS (*Learning Management System*) untuk anak usia dini masih jarang ditemukan, salah satu LMS pembelajaran anak usia dini yaitu Pingguplay yang dapat diakses melalui web. namun pada saat observasi dan wawancara pengguna ditemukan bahwa kurangnya motivasi pada website ini sehingga perlu adaptasi gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, penelitian ini menggunakan metode design thinking, dengan fokus pada tahap *emphatize, define, idate, prototype dan testing*. sistem gamifikasi dirancang menggunakan *framework MARC* yang mencakup elemen *autonomy, competence in mastery, releatedness dan meaningful of purpose*. pengujian prototipe menggunakan *alpha beta testing* dengan pengumpulan data SUS (*System Usability Scale*) menunjukan bahwa hasil skor untuk halaman orang tua dan anak mendapatkan nilai 79,5 sedangkan untuk halaman admin mendapatkan nilai 72. ini mengindikasikan bahwa perancangan gamifikasi sudah bagus dan dapat digunakan sebagai rekomendasi pengembangan lanjutan atau referensi pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci: *Learning Management System,* Gamifikasi, *Design Thingking*, *Framework* MARC

ABSTRACT

The Learning Management System (LMS) platform for early childhood education is still rarely found. One such LMS is Pingguplay, which is accessible via the web. However, during observation and interview from user, it was discovered that the website lacked user motivation, necessitating the adaptation of gamification to enhance user engagement. This study employs the design thinking method, focusing on the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The gamification system is designed using the MARC framework, which includes the elements of autonomy, competence in mastery, relatedness, and meaningful purpose. Prototype testing was conducted using alpha and beta testing, with data collected through the System Usability Scale (SUS). The results show that the parent and child pages achieved a score of 79.5, while the admin page scored 72. This indicates that the gamification design is effective and can serve as a recommendation for further development or as a reference for future research.

Keyword: Learning Management System, Gamification, Design Thingking, Framework MARC.