

## **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Tri Suranto<sup>1,2</sup>, Woro Sumarni<sup>2</sup>, Nuni Widiarti<sup>2</sup>,  
Bambang Subali<sup>2</sup>

<sup>1</sup> SDN Bongkok 01

<sup>2</sup> Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

### **ABSTRACT**

Changing learning paradigms demand innovation of learning components. E-modules can summarize innovations in terms of input, instruments and learning means. Based on the analysis of the learning needs of the Indonesian language is essential because it can instill character. The aim of this research is to develop interactive e-modules based on gamification to give interactive experiences through games to students. The research method used is the Research and Development (R&D) method with its development process using the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The results of the media expert and material validation test indicate that the module is a valid category. Based on a limited test, the student's response to the e-module shows that the category is excellent in terms of ease of use, efficiency, language usage and media display. The conclusion of this study is that the use of gamification-based e-Modules is an effective alternative in increasing students' interest and learning outcomes at the elementary school level. This study has important implications for the development of learning technology in the digital age.

Keywords: e-modules, gamification, interests and learning outcomes

### **ABSTRAK**

Perubahan paradigma belajar menuntut inovasi komponen pembelajaran. E-modul dapat merangkum inovasi dari segi input, instrumen dan sarana pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk esensial karena dapat menanamkan karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan e-modul interaktif berbasis gamifikasi untuk memberi pengalaman interaktivitas melalui gim bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Model ADDIE sistematis, mudah, dan memiliki evaluasi yang berulang sehingga tepat diterapkan untuk mengembangkan modul. Hasil uji validasi ahli media dan materi menyatakan modul berkategori valid. Berdasarkan uji coba terbatas diperoleh bahwa *respons* siswa terhadap e-modul menunjukkan kategori sangat baik dalam segi kemudahan penggunaan, kemenarikan, penggunaan bahasa dan tampilan media. Simpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan e-Modul berbasis gamifikasi merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ditingkat Sekolah Dasar. Studi ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan teknologi

pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: e-modul, gamifikasi, minat dan hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Arah perubahan pembelajaran pada masa ini bertujuan untuk melakukan tiga hal penting. Pertama, guru dapat memilih hasil pembelajaran yang fokus pada pembelajaran esensial (Suhardi *et al.*, 2021). Kedua, mempercepat orientasi digital pada setiap elemen pendidikan (Suartama *et al.*, 2019). Ketiga, pembelajaran berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan hidup dan kesehatan (Atmaja *et al.*, 2021). Ketiga aspek perubahan tersebut kemudian diterjemahkan oleh Merdeka Belajar menjadi model pembelajaran baru untuk menyambut Revolusi Industri 4.0 (Yamin & Syahrir, 2019). Selain itu, perubahan di masa pandemi juga dapat dijadikan katalis untuk mencapai arah pendidikan saat ini (Diana, 2021).

Terlepas dari tuntutan dan tekanan para pemerhati pendidikan, sekolah sebagai organisasi masyarakat perlu melakukan inovasi dalam penyelenggaraan pelayanan publik (Darnawati *et al.*, 2019). Inovasi ini dapat dicapai dengan meningkatkan kualitas setiap komponen pembelajaran. Terkait

pemilihan input pembelajaran, guru dapat menyediakan sumber belajar interaktif seperti alat bantu visual (Zulaiha & Kusuma, 2020) dan alat bantu dengar. Hal ini meningkatkan keterampilan kognitif sekitar 50% siswa sepanjang pembelajarannya (Rusman *et al.*, 2012). Dari segi perlengkapan, guru dapat melakukan inovasi dengan menyajikan materi pembelajaran yang efektif sehingga siswa mudah memahami pembelajaran (Hakim & Windayana, 2016). Terkait fasilitas, guru dapat memberikan model penilaian yang tepat untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa (Wulan *et al.*, 2018).

Untuk merangkum ketiga aspek perubahan baru tersebut, guru dapat menggunakan modul pembelajaran. Sesuai pedoman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, modul mencakup muatan pendidikan, model, dan penilaian serta dapat digunakan secara mandiri (Zulaiha & Kusuma, 2020). Di era perubahan paradigma proses pembelajaran ini, manfaatnya akan semakin besar jika modul-modul tersebut memanfaatkan teknologi

(Atmaja *et al.*, 2021). Modul e-learning terbukti efektif dan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa Anda. Penggunaan media penyampaian yang dinamis dan interaktif memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran (Nesri dan Kristanto, 2020). Modul interaktif berdampak positif terhadap distribusi dan konsistensi sumber belajar karena dapat memenuhi standar kualitas guru dan siswa, mudah diakses, dan ramah lingkungan karena membantu mengurangi konsumsi kertas (Amril & Thahar, 2022; Koesnandar, 2019). Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul interaktif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan dalam dua penelitian oleh Deliany *et al.* (2019) menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD), dan Novitasari (2016) menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran matematika. Selanjutnya dalam bidang pendidikan agama Islam terdapat Janah (2015) tentang penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran Fiqih.

Pengembangan modul interaktif diperlukan untuk meningkatkan partisipasi siswa

melalui kegiatan permainan yang menyenangkan (Hussein *et al.*, 2023). Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan prinsip-prinsip permainan yang secara khusus diterapkan dalam pendidikan untuk membantu mengembangkan pemahaman baru terhadap fenomena (Chugh & Turnbull, 2023). Oleh karena itu, pengembangan modul ini adalah mengembangkan modul elektronik interaktif berbasis gamifikasi yang memberikan siswa pengalaman langsung pembelajaran bermakna secara fisik dan mental tentang cara memanipulasi dan menyelesaikan fase-fase permainan pada modul. celah. Pada modul ini siswa akan diminta untuk membantu karakter hewan mengatasi segala rintangan yang ada dalam permainan. Pada tahapan tertentu disisipkan materi yang berkaitan dengan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dievaluasi. Pengembangan ini dirancang untuk membantu siswa terlibat dan mengkonsep cerita petualangan hewan yang membentuk inti naratif unit.

Tujuan mempelajari Bahasa Indonesia adalah untuk

mengembangkan pengetahuan, meningkatkan pemahaman budaya, merangsang rasa ingin tahu dan eksplorasi, serta mendukung pengembangan karakter siswa (Indriyani dan Ramadhan, 2017). Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita binatang ini tidak hanya dapat memberikan pengetahuan tetapi juga mempertajam indra, emosi, imajinasi, dan estetika siswa (Duski, 2015).

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Manfaat dari penelitian e-modul interaktif dapat mempermudah pemahaman materi dan mempercepat proses belajar. Materi yang disajikan dalam e-modul interaktif dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, atau smartphone.

## **B. Metode Penelitian**

Pengembangan E-Modul Berbasis Gamifikasi terhadap minat dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model

ADDIE sistematis, mudah dan memiliki evaluasi yang berulang sehingga tepat diterapkan untuk mengembangkan modul (Branch, 2019). Pengembangan e-modul interaktif ini menerapkan beberapa kegiatan. Pertama, analisis kebutuhan belajar, tujuan pembelajaran dan daya dukung. Kedua, mendesain instrumen pengembangan dan penelitian berdasarkan analisis kebutuhan. Ketiga, mengembangkan modul dan mengevaluasi berdasarkan pertimbangan ahli materi dan media. Keempat, mengujikan modul dalam dua skala uji coba, yakni uji coba terbatas yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2024 pada 11 responden di SDN Bongkok 01. Uji coba terbatas akan berfokus pada respons siswa atas penggunaan modul, tanpa bermaksud melakukan uji hipotesis. Sedangkan uji coba luas diadakan pada tanggal 26 Februari 2024 di SDN Bongkok 01 pada 33 responden kelas V. Kelima, evaluasi yang dilaksanakan secara berulang pada setiap langkah penelitian.

Pada tahap analisis kebutuhan, instrumen pengumpulan data yang

digunakan adalah lembar wawancara terhadap 25 siswa SDN Bongkok 01 untuk menentukan profil modul yang dibutuhkan pada materi tersebut. Data tersebut disusun berdasarkan prinsip pengembangan modul yang digunakan sebagai kisi-kisi instrumen validasi ahli. Ahli materi akan validasi kriteria *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive* dan *user friendly*. Ahli media akan validasi cara kerja modul dalam segi kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, antar muka, dan kompatibilitas. Respons siswa dalam menggunakan modul diperoleh dari angket jaring saat uji coba terbatas telah dilaksanakan. Uji coba luas menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest* menggunakan instrumen tes pilihan ganda. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik *paired t-test* berbantuan SPSS untuk mengukur signifikansi perubahan setelah dilaksanakan perlakuan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan wawancara dengan 6 siswa SDN Bongkok 01 diperoleh wawasan tentang perlunya pengembangan bahan ajar elektronik

khususnya multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa guru memerlukan media pembelajaran elektronik untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada bahasa Indonesia. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran guru disajikan pada Tabel 1.

Hasil analisis kebutuhan siswa juga didasarkan pada hasil survei diagnostik mengenai minat siswa terhadap pembelajaran dongeng. Penilaian diagnostik dilakukan terhadap 25 siswa Kelas V SDN Bongkok 01 yang disurvei dengan menggunakan teknik wawancara terbuka. Dari hasil diagnosa tersebut diketahui bahwa siswa cenderung lebih menyukai materi Bahasa Indonesia yang mudah dipahami dan dekat dengan dunia anak. Lebih lanjut siswa menyatakan bahwa salah satu unsur integral yang sangat penting dalam pembelajaran adalah pesan. Pesan tersebut merupakan pesan yang ingin disampaikan penulis setelah pembaca mempelajari cerita tokoh binatang. Tingkat materi disusun sebagai akumulasi bahan

rujukan berupa jenis-jenis teks fabel, ciri-ciri teks fabel, dan unsur-unsur esensial teks fabel.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Guru

| No  | Pertanyaan  | Persentase Rata-Rata |
|-----|---|----------------------|
| 1.  | Bapak/Ibu pernah menggunakan media ICT (elektronik) dalam pembelajaran.   | 37,5%                |
| 2.  | Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah membantu dan mendukung dalam proses pembelajaran.                 | 37,5%                |
| 3.  | Guru membutuhkan media pembelajaran selain yang sudah tersedia (seperti buku paket).  | 93,75%               |
| 4.  | Siswa perlu mempunyai pegangan media pembelajaran yang dapat diaksesnya secara mandiri untuk mempermudah memahami materi pelajaran. | 81,25%               |
| 5.  | Guru sudah memiliki media pembelajaran yang dapat diakses siswa di mana saja dan kapan saja melalui gawai.                          | 56,25%               |
| 6.  | Guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif.  | 31,25%               |
| 7.  | Multimedia interaktif berbasis gamifikasi (gim) merupakan media yang menarik.   | 100%                 |
| 8.  | Perlunya penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran.  | 93,75%               |
| 9.  | Penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran diproyeksikan dapat meningkatkan hasil belajar.      | 87,5%                |
| 10. | Penguasaan siswa terhadap Bahasa Indonesia sudah sangat baik.   | 62,5%                |

|     |   |      |
|-----|---|------|
| 11. | Penjelasan guru mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah sangat baik. | 75%  |
| 12. | Guru dapat mengakses sarana dan prasarana pendukung pembelajaran            | 100% |

### 1. Tahap Desain

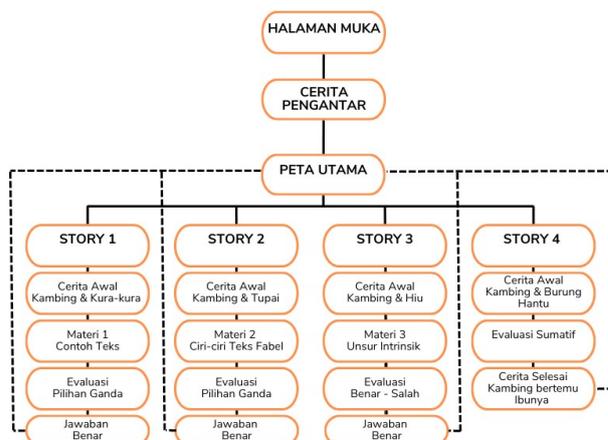
Penelitian ini menggunakan perangkat lunak pembuatan multimedia interaktif Articulate Storyline (AS). Perangkat lunak ini banyak digunakan karena antarmuka penggunanya yang sederhana dan identik dengan MS PowerPoint, serta hasil keluarannya kompatibel dengan semua jenis perangkat/perangkat (Agustina dkk., 2021; Hadza dkk., 2020; Janah, 2015; Juhaeni dkk., 2021), 2021; Kusna dkk., 2020). AS memungkinkan Anda beralih antar slide/cerita dengan mudah menggunakan tombol. Untuk memudahkan penugasan cerita AS, peneliti merancang storyboard untuk mengatur pergerakan slide/cerita dalam konten multimedia interaktif yang dibuat (Gambar 1). Hasil penelitian ini disebut "komiknesia," yang mengacu pada penggunaan gambar yang berkesinambungan seperti komik.

Halaman beranda e-Module Komiknesia yang dikembangkan dirancang untuk memberikan

pengalaman interaktif kepada pengguna. Setelah pengguna memasukkan nama dan jenis kelaminnya, modul elektronik merespons dengan salam yang menyertakan nama pengguna (Gambar 2a). Pengguna kemudian dibawa ke cerita pengantar tentang seekor kambing yang hilang. Salah satu karakter dalam cerita bertanya kepada pengguna apakah dia ingin mengikuti instruksi modul (Gambar 2b). Pengguna diarahkan ke kartu utama, yang merupakan slide utama/jangkar dari empat materi yang disajikan (Gambar 2c). Terdapat tombol bernomor yang memungkinkan pengguna mempelajari kisah kambing (karakter utama modul) dan isinya.



Gambar 2. (a) Halaman Muka, (b) Cerita Pengantar, (c) Peta Utama



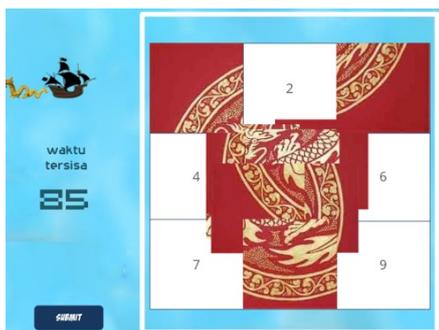
Gambar 1. **Storyboard E-Modul**

Selanjutnya, tekan tombol angka pada kartu utama untuk mempelajari empat materi yang tersedia dalam modul. Pada Aktivitas 1, pengguna diajak bertualang bersama karakter utama, seekor kambing, dan menyelesaikan tantangan penyus. Kegiatan ini fokus pada penggalan skema pengguna teks fabel dengan

memberikan contoh teks fabel dan menjawab penilaian formatif di akhir kegiatan ini. Pengguna yang menjawab dengan benar dapat kembali ke peta. Pada Kegiatan 2, pengguna harus menghadapi tugas tupai kembali dengan menjawab penilaian formatif tentang ciri-ciri teks fabel. Sebelumnya pengguna dibekali materi interaktif tentang ciri-ciri teks fabel. Dalam Aktivitas 3, pengguna bertemu dengan seekor hiu yang memberikan materi tentang elemen kunci teks fabel. Pada level ini pengguna harus menyelesaikan permainan berlayar. Pengguna dapat menekan tanda panah kiri atau kanan untuk menghindari kapal bergerak di depannya (Gambar 3a).



(a)



(b)

Gambar 3. (a) Gamifikasi Berlayar;  
(b) Gamifikasi *Puzzle*

Elemen gamifikasi lainnya dapat dilihat pada Kegiatan 4 penilaian sumatif. Sebelum melakukan evaluasi sumatif, pengguna harus menyelesaikan permainan puzzle terlebih dahulu. Pengguna harus memposisikan gambar ular dengan benar dalam waktu 100 detik (Gambar 3b). Di akhir setiap aktivitas, pengguna harus menyelesaikan tantangan setiap level dengan menjawab pertanyaan formatif. Kebanyakan soal yang diajukan berbentuk pilihan ganda dan benar/salah. Penilaian sumatif berlangsung pada kegiatan 4-10 dan menggunakan pertanyaan pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran.

## 2. Tahap Pengembangan

Kriteria validasi ahli terdiri dari dua aspek yaitu materi dan media, yang masing-masing aspek dinilai oleh dua orang ahli. Alat validasi ahli terdiri dari 14 item kuesioner dengan menggunakan skala likert dengan 5

skala penilaian untuk setiap aspeknya (lihat Tabel 2).

Hasil pengembangan e-modul Komiknesia telah diverifikasi oleh dua validator profesional media, dengan skor 98,5% untuk Validator 1 dan 92,85% untuk Validator 2. Kedua validator memberikan review dalam kategori valid. Gambar latar belakang yang digunakan dalam Aktivitas 4 memerlukan beberapa perbaikan, terlihat sedikit rusak dan tidak memberikan tampilan muka yang bagus.

Pada ranah materi persentase yang dicapai validator 1 kategori valid sebesar 94,28% dan oleh validator 2 kategori valid sebesar 97,14%. Kedua validator sepakat bahwa e-modul komiknesia yang diujikan dapat digunakan sesuai kurikulum, mempunyai tingkat scaffolding yang sesuai dengan standar usia peserta didik, dan dapat digunakan sendiri sebagai modul interaktif.

Berdasarkan hasil validasi ahli, peneliti melakukan sedikit perubahan pada beberapa elemen gambar latar belakang yang memerlukan perbaikan. Peneliti kemudian melakukan eksperimen terbatas pada 11 siswa SDN Bongkok 01 untuk mengukur respon belajarnya dengan

menggunakan e-modul Komiknesia. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode Discovery Learning. Siswa menggunakan survei online untuk memberikan umpan balik tentang media dan materi dalam modul.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli**

| No  | Aspek  | Kriteria                 | Butir Soal  |
|-----|--------|--------------------------|-------------|
| 1.  |        | <i>Self Instruction</i>  | 1,2,3,4,5   |
| 2.  |        | <i>Self Contained</i>    | 6,7         |
| 3.  | Materi | <i>Stand Alone</i>       | 8           |
| 4.  |        | <i>Adaptive</i>          | 9,10,11,12  |
| 5.  |        | <i>User Friendly</i>     | 13,14       |
| 6.  |        | Kualitas Tampilan        | 1,2,3,4,5,6 |
| 7.  |        | Rekayasa Perangkat Lunak | 7,8         |
| 8.  | Media  | Keterlaksanaan           | 9,10        |
| 9.  |        | Antar Muka               | 11          |
| 10. |        | Kompatibilitas           | 12,13,14    |

**Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Ahli Media**

| No | Kategori                 | Rata-Rata Perolehan |
|----|--------------------------|---------------------|
| 1. | Kualitas Tampilan        | 4,75                |
| 2. | Rekayasa Perangkat Lunak | 4,75                |
| 3. | Keterlaksanaan           | 5                   |
| 4. | Antar Muka               | 4,5                 |
| 5. | Kompatibilitas           | 4,83                |

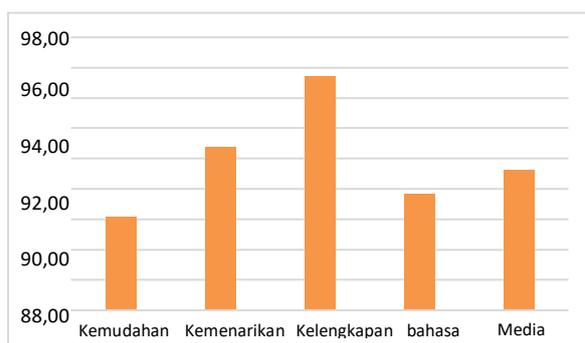
**Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi**

| No | Kategori                | Rata-Rata Perolehan |
|----|-------------------------|---------------------|
| 1. | <i>Self Instruction</i> | 4,8                 |
| 2. | <i>Self Contained</i>   | 4,75                |
| 3. | <i>Stand Alone</i>      | 5                   |
| 4. | <i>Adaptive</i>         | 4,6                 |
| 5. | <i>User Friendly</i>    | 5                   |

### 3. Tahap Implementasi

Hasil survei online yang disebarkan kepada 11 responden menunjukkan bahwa keramahan pengguna sebesar 86,15% termasuk

dalam kategori “sangat baik”. Minat responden belajar dengan e-module komiknesia sebesar 90,77% berada pada kategori “sangat baik”. Mengenai kriteria kelengkapan materi, 95,38% responden menjawab “sangat baik”. Mengenai standar penggunaan bahasa pada e-modul komiknesia, 87,69% responden menjawab “sangat baik”. Standar penggunaan media saat ini berada pada kategori “sangat baik” sebanyak 89,23%. Hasil ini ditunjukkan pada Gambar 4. Berdasarkan data uji coba terbatas, perlu dilakukan uji coba skala luas untuk mengevaluasi derajat keefektifan e-modul komiknesia dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kompetensi mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam teks tabel.



Gambar 4. Grafik Hasil Angket Uji Coba Terbatas

Pada kelas eksperimen dilakukan eksperimen ekstensif

terhadap 33 siswa SDN Bongkok 01. Pemeriksaan pendahuluan akan dilakukan sebelum perawatan. Alat tes ini menggunakan 10 pertanyaan pilihan ganda untuk mengukur kemampuan Anda dalam mengidentifikasi elemen penting dari teks alegoris. Pretest dilakukan dengan metode Discovery Learning sebelum treatment dengan e-modul komiknesia. Penelitian ekstensif menunjukkan bahwa tingkat signifikansi  $<0,000$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur unik teks fabel sebelum dan sesudah perlakuan.

#### 4. Tahap Evaluasi

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, e-modul komiknesia dinilai layak memenuhi standar siswa sekolah dasar dan meningkatkan hasil belajar dengan mengidentifikasi unsur-unsur esensial teks fabel. Uji validitas dan respon siswa menunjukkan bahwa e-modul komiknesia efektif dari segi media dan materi. Dari segi media, e-modul komiknesia mampu memberikan pengalaman interaktif dengan presentasi penuh warna dan fitur yang

dapat dimainkan. Penyajian yang menarik dapat membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa yang mempunyai ciri konkrit dan abstrak. Siswa tingkat MT berada pada tahap transisi antara operasi konkrit dan formal, dengan ciri utama mengolah informasi dengan jelas serta mampu mengklasifikasikan dan mengorganisasikan masalah (Astuti & Supriyono, 2020). Hal ini dikarenakan gambar memungkinkan konsep-konsep abstrak dongeng disimbolkan dalam gambar dan cerita, sehingga meningkatkan aspek kognitif pembelajaran siswa. Modul ini menggunakan media multimodal (audio, visual, dan interaktif) untuk memberikan kesempatan kepada siswa menerima materi pada level yang sama. Tidak ada kesenjangan informasi antar siswa karena mereka dapat menggunakan indranya untuk merespons elemen esensial teks alegoris yang sama (Arifin & Wardani, 2020).

Penelitian juga menemukan bahwa konten multimedia interaktif yang dapat diputar meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep dalam materi pembelajaran. Siswa akan merasa nyaman dan

senang menggunakan modul dengan menggunakan berbagai macam indra. Penggunaan media yang berbeda meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan memfasilitasi komunikasi konsep-konsep pembelajaran utama terkait dengan persyaratan kurikulum (Fuady & Mutalib, 2018).

Selain itu, gamifikasi dalam bentuk cerita petualangan juga memberikan peluang untuk meningkatkan pengalaman antarmuka interaktif dan memfasilitasi pembelajaran modul. Saat ini fokus bidang teknologi pembelajaran beralih dari yang biasa-biasa saja ke desain yang dapat memudahkan pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Gamifikasi e-modul komiknesia juga memberikan manfaat berupa menanamkan minat siswa terhadap berbagai aktivitas dalam modul dan nilai-nilai karakter berdasarkan cerita utama yang dikandungnya (Saripudin et al., 2021). Media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan media menarik dan interaktif yang mengedepankan kolaborasi dan komunikasi serta dapat meningkatkan motivasi belajar, tantangan, dan rasa ingin tahu (Arwansyah et al., 2022).

Modul interaktif dapat diterapkan secara efektif pada semua kelompok umur dan latar belakang. Peralihan dari pola pembelajaran didaktik tradisional ke pembelajaran aktif melalui paradigma konstruktivis menunjukkan peningkatan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah berdasarkan pengalaman pengguna langsung (Franco & DeLuca, 2019). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman menggunakan modul karena mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka untuk mengatasi setiap tantangan dalam modul. Materi disajikan secara bertahap dan setiap level/tahapan materi memberikan pengalaman yang berbeda-beda. Hasil pengujian ekstensif menunjukkan bahwa menggabungkan penilaian formatif dan sumatif pada setiap kegiatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil mengembangkan produk e-modul Komiknesia berbasis gamifikasi dengan menggunakan model ADDIE. Hasil yang diverifikasi ahli memiliki

kadar yang valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Respon siswa terhadap e-modul termasuk yang terbaik dalam hal kemudahan penggunaan, daya tarik, penggunaan bahasa, dan penyajian media. Hasil percobaan ekstensif menunjukkan nilainya kurang dari 0,05 maka e-module komiknesia meningkatkan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur esensial fabel yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Konsep gamifikasi modul juga memudahkan siswa dalam mempelajari konsep dan materi pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung melalui konten multimedia yang dapat diputar ulang dan interaktif. E-module komiknesia dapat digunakan sebagai modul pembelajaran yang lebih besar.

Pengembangan ini hanya terbatas pada materi dengan rentang tujuan pembelajaran yang sempit. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menjawab seluruh tujuan pembelajaran teks fabel. Kemungkinan lainnya, e-modul komiknesia bisa diterapkan pada teks genre lain. Selain itu, e-modul komiknesia dapat dikembangkan agar situs permainannya lebih canggih,

realistis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Education and Development*, 9(2), 567–571. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2803>
- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning bagi Siswa Kelas XI SMA. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.489>
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 373–384. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.146>
- Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 653–664. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.481>
- Astuti, E. P., & Supriyono, S. (2020). Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>
- Atmaja, A. T., Murtadho, N., & Akbar, S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal dan Kecakapan Hidup. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 6(11), 1673–1678. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15104>
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cheng, G. (2009). Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(2), 204–220. <https://doi.org/10.14742/ajet.1150>
- Chugh, R., & Turnbull, D. (2023). Gamification in Education: A Citation Network Analysis Using CitNetExplorer.

- Contemporary Educational Technology*, 15(2), 1–21.  
<https://doi.org/10.30935/cedtech/12863>
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.  
<https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97.  
<https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Diana, P. Z. (2021). Pengembangan e-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 10(2), 153–160.  
<https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1635>
- Duski, A. (2015). Nilai-Nilai Karakter Bangsa pada Buku Kumpulan Dongeng Fabel Karya Kevin Van Embis dan Implementasinya pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP. *Jurnal Nosi*, 3(1), 1–11.
- Franco, P. F., & DeLuca, D. A. (2019). Learning Through Action: Creating and Implementinga Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education. *Simulation & Gaming*, 50(1), 23–43.  
<https://doi.org/10.1177/1046878118820892>
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 1–6.  
<https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85.  
<https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).  
<https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hardianti, V. (2019). Development of Interactive Teaching Materials Using Character Education in Student Fabel Learning in 1st Grade in State High School One, Tinggi Raja, North Sumatera, Indonesia. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(1), 103–115.

- <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.190>
- Hussein, E., Kan'an, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., Mabrouk, S., & Abdelmoneim, M. (2023). Exploring the impact of gamification on skill development in special education: A systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3).  
<https://doi.org/10.30935/cedtech/13335>
- Indriyani, V., & Ramadhan, S. (2017). The Development Teaching of Writing Fable Text Module with Project Based Learning (PjBL) Containing Characters. *Proceedings of the 2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017)*, 16–21.  
<https://doi.org/10.2991/aisteel-17.2017.5>
- Janah, S. N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri* [Maulana Malik Ibrahim State Islamic University]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5127/>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.  
<https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 10(18), 75–88.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.  
<https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*.

- Nizamia Learning Center. [tif.v3i4.684](https://doi.org/10.24127/tif.v3i4.684)
- Riana, R. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Press.
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 4–22. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>
- Suhardi, M., Albiy, R., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). Analisis Dampak Regulasi Pemerintah terhadap Moda Belajar Daring di Rumah bagi Pelaku Pendidikan di Madrasah pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1849–1858. <https://doi.org/10.31004/eduka>
- Wulan, A. R., Isnaeni, A., & Solihat, R. (2018). Penggunaan Asesmen Elektronik Berbasis Edmodo Sebagai Assessment for Learning Keterampilan Abad 21. *Indonesian Journal of Educational Assessment*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.26499/ijea.v1i2.7>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2019). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121>
- Zulaiha, F., & Kusuma, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis STEM untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 246–255. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i2.2182>