

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI MATA KULIAH
KAPITA SELEKTA PENDIDIKAN PADA MAHASISWA TEKNOLOGI
PENDIDIKAN FIP UNM**

St. Amaliah Putri Limpo¹, Nurhikmah H², Pattaufi³
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}
*amaliahputri24@gmail.com*¹, *nurhikmah.h@gmail.com*², *pattaufi@unm.ac.id*³

ABSTRACT

The problem in this research is that some students feel they still don't understand the conceptual material in the Capita Seleкта Education course. This research aims to identify the need for developing gamified learning media for the Educational Capita Seleкта course for FIP UNM Educational Technology students, to design gamified learning media for the Educational Capita Seleкта course, to measure the validity and practicality of the gamified learning media for the Educational Capita Seleкта course for Educational Technology students at FIP UNM. This research uses R & D research with a 4D model and is limited to 3D. The research was conducted at the Educational Technology Study Program, the subjects in the research were 30 Educational Technology students, 1 lecturer teaching the course. The results obtained from material validation are in very valid qualifications and media validation in gamification learning media is in valid qualifications. At the individual and large group trial stage, the qualifications were good. The response from the lecturers in charge of the course was of very good qualifications. The conclusion from the results of this research is that gamification learning media is valid and practical to use in the learning process.

Keywords: gamification, capita selecta education, learning media, development

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa merasa masih kurang paham dengan materi konsep dalam mata kuliah Kapita Seleкта Pendidikan. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran gamifikasi mata kuliah Kapita Seleкта Pendidikan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM, mendesain media pembelajaran gamifikasi mata kuliah Kapita Seleкта Pendidikan, mengukur validitas dan kepraktisan media pembelajaran gamifikasi mata kuliah Kapita Seleкта Pendidikan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM. Penelitian ini menggunakan penelitian R & D dengan model 4D dan dibatasi menjadi 3D. Penelitian dilakukan di Prodi Teknologi Pendidikan, subjek dalam penelitian ialah 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan, 1 dosen pengampu mata kuliah. Hasil yang diperoleh pada validasi materi berada pada kualifikasi sangat valid dan validasi media pada media pembelajaran gamifikasi berada pada kualifikasi valid. Pada tahap uji coba perorangan dan

kelompok besar menunjukkan kualifikasi baik. Tanggapan dari dosen pengampu mata kuliah berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah media pembelajaran gamifikasi valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: gamifikasi, kapita selekta pendidikan, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat pada semua bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan memberikan banyak manfaat pada pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan dalam era digital yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar para peserta didik dilihat berdasarkan pengetahuan, perilaku dan keterampilan. Dalam hal penggunaan teknologi yang tepat oleh pendidik, peserta didik, perlu ditunjang dengan kesiapan lembaga sebagai prasyarat agar tercapainya tujuan tersebut. Pertimbangan kesiapan pendidik, lembaga, dan peserta didik

menjadi poin penting yang wajib diperhatikan sehingga proses pembelajaran berbantuan teknologi bisa terwujud dan menaruh dampak positif pada pengembangan penggunaan teknologi di dunia pendidikan.

Suasana belajar juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas sangat perlu dilaksanakan agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan terarah sehingga mutu pendidikan pun meningkat. Upaya yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara melakukan inovasi pembelajaran seperti dengan mengembangkan media pembelajaran. Pendidik diharapkan mampu membuat dan merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta

didik dalam proses pembelajaran (Nurhikmah & Haling, 2020).

Seorang pendidik perlu mengetahui teori belajar. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Teori belajar dapat membantu pendidik untuk menganalisis dan mengevaluasi keseluruhan dari aktivitas belajar peserta didik. Adapun beberapa teori belajar ialah teori behavioristik, teori kognitivisme, teori konstruktivisme dan teori humanisme.

Teori konstruktivisme menurut Piaget ialah membantu menjelaskan bagaimana siswa secara pribadi berintegrasi dan meningkatkan pemahaman mereka (Mokalu et al., 2022). Menurut (Masgumelar & Mustafa, 2021:53) menjelaskan bahwa "pendekatan Konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang dialami". Pada teori ini lebih menekankan pada pemaknaan dalam belajar, sehingga

belajar tidak hanya menghafal tetapi yang lebih utama ialah seorang peserta didik harus menangkap makna dari proses belajar yang dia lakukan. Dalam gamifikasi, elemen permainan yang menjadi karakteristik gamifikasi seperti lencana, poin, level, papan peringkat, avatar dapat membantu peserta didik agar membangun konstruksi pemahaman yang lebih baik dan lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan pengampu mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan, peneliti menemukan bahwa pada mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan semester genap Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, pada kegiatan proses pembelajaran tiap satu sub bab pokok bahasan diselesaikan dengan 1 kali pertemuan diajarkan oleh dosen pengampu mata kuliah dan berlangsung secara *blended*. Mata kuliah ini bersifat teori yang membahas tentang isu-isu pendidikan sehingga dosen pengampu pun perlu media yang dapat membantu mahasiswa untuk dapat lebih termotivasi dan lebih memahami materi yang diajarkan. Pemanfaatan media pembelajaran yang berkonsep gamifikasi pada mata

kuliah ini pun masih kurang. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran gamifikasi pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan.

Kemudian melakukan observasi awal yang dilakukan dengan pemberian angket secara *online* melalui *google form* kepada mahasiswa yang telah memprogram mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan, menurut mereka dosen pengampu mata kuliah sudah menggunakan media pembelajaran yang baik dengan penyampaian materi yang diajarkan cukup baik. Akan tetapi, masih ada beberapa mahasiswa yang merasa kurang paham dengan beberapa materi konsep atau teori dalam mata kuliah ini.

Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran gamifikasi pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM. Media pembelajaran yang terdiri dari materi, video pembelajaran dan kuis yang disertai dengan elemen-elemen gamifikasi (permainan) dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi para pelajar. Integrasi gamifikasi

dengan media pembelajaran bisa meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, keterlibatan peserta didik dan juga membantu dalam memahami dan mengingat materi yang bersifat teori. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat merasa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2023) mahasiswa merasa dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis online dapat membantu mereka dalam memahami materi, tidak membuat mahasiswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran lebih menyenangkan dan santai, mahasiswa juga merasa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajarannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat dilihat bahwa media pembelajaran gamifikasi memberikan efek positif dalam pembelajaran.

Studi yang dilakukan oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) pada tahun 2017, dari segi usia dapat dilihat bahwa seperempat dari seluruh pemain

game online memiliki rentang usia antara 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dengan masing-masing persentase sebesar 27%. Sementara itu, 24% yang tersisa berusia antara 35-44 tahun. Pengguna *smartphone* berusia 45 hingga 54 tahun juga aktif dalam bermain *game online*, sebanyak 17% dari total pemain *game* di Indonesia (Wibowo & Kurniawan, 2021). Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa tidak hanya anak-anak yang tertarik menggunakan *game online*, tetapi di berbagai kalangan salah satunya mahasiswa yang memiliki usia 19-25 tahun juga tertarik menggunakan *game*. Dengan beban akademis yang seringkali menuntut waktu dan energi, mahasiswa memilih *game* sebagai sarana untuk menghibur diri dan meredakan stres. Oleh karena itu, dengan adanya gamifikasi dapat membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Dalam mengembangkan media pembelajaran gamifikasi pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan, media yang digunakan ialah *Nearpod* dan *Wordwall*. *Nearpod* adalah salah satu perangkat lunak (*software*) aplikasi yang mendukung proses

pembelajaran. *Nearpod* memiliki beberapa fitur yang bervariasi dan fungsi untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara gratis kemudian dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik kapan saja dan dimana saja (Aslami, 2021). *Nearpod* juga memiliki elemen gamifikasi yang terdapat pada fitur-fitur yang ada pada media ini.

Pada penelitian yang dilakukan (Oktafiani & Mujazi, 2022) setelah melakukan uji coba dan pengujian secara parsial menghasilkan pengaruh yang positif dari penggunaan *Nearpod* pada mata pelajaran matematika. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. *Wordwall* adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai permainan dan kuis yang dapat digunakan pendidik untuk memberikan peringkat materi. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) menyatakan bahwa kelas yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall quiz* lebih unggul

dari kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall quiz*. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik. Ketika media interaktif berbasis *Wordwall quiz* diterapkan di kelas eksperimen, peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa media *Nearpod* dan *Wordwall* pun bermanfaat dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan *Nearpod* dan *Wordwall*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan model 4D (*Four D Models*). Keempat tahap tersebut adalah tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*) lalu dibatasi menjadi 3D karena dalam penelitian ini hanya

sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Alasan peneliti memilih model pengembangan 4D ini ialah karena setiap langkah-langkah tahap prosedur pengembangan dijelaskan dengan detail, apa saja yang akan dilakukan peneliti bila mengembangkan produk berupa media pembelajaran tidak membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Lokasi penelitian di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Subjek uji coba dalam penelitian ini sebanyak 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM (kelas A 5 mahasiswa dan kelas B 25 mahasiswa), respon dosen pengampu, dua validator ahli media dan isi. Objek pengembangan adalah mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dokumentasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kebutuhan Mahasiswa Teknologi Pendidikan terhadap Media

Pembelajaran Gamifikasi pada Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan di FIP UNM

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran gamifikasi melalui angket terhadap mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM. Angket berisi 7 pertanyaan yang diisi oleh 30 mahasiswa.

Identifikasi Kebutuhan	Responden	
	Ya	Tidak
1. Apakah media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran mudah diakses?	30	0
2. Apakah Dosen memberikan kuis/tes pada setiap akhir perkuliahan?	26	4
3. Apakah media pembelajaran yang digunakan dalam proses perkuliahan masih perlu dikembangkan dengan menggunakan elemen gamifikasi (elemen <i>game</i> /permainan)?	28	2
4. Apakah media pembelajaran yang memiliki komponen teks, gambar, video, <i>quiz</i> dengan menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, avatar, dll dapat memotivasi Anda dalam belajar?	30	0
5. Apakah media pembelajaran yang memiliki komponen teks, gambar, video, <i>quiz</i> dengan menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, avatar, dll dapat membantu Anda dalam memahami materi yang diajarkan?	29	1
6. Mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan membahas tentang isu-isu penting dalam dunia pendidikan, apakah Anda membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan?	29	1
7. Apakah anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran pada mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi seperti <i>Nearpod</i> dan <i>Wordwall</i> , sehingga materi tersebut mudah dipahami?	28	2
Jumlah Skor	200	10
Persentase rata-rata 95%		

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan Mahasiswa

$$Persentase = \frac{200}{7 \times 30} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil uraian hasil angket identifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap produk media pembelajaran gamifikasi sebagai media pembelajaran mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan pada tabel 1 maka menghasilkan persentase

tingkat pencapaian sebanyak 95% dimana pada tabel konversi tingkat kebutuhan berada pada kategori dibutuhkan dari aspek kebutuhan media pembelajaran.

Adapun hasil analisis kebutuhan dosen pengampu mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan terhadap produk media pembelajaran ialah sebagai berikut:

No	Identifikasi Kebutuhan	Responden	
		Ya	Tidak
1.	Apakah masih ada mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan?	1	
2.	Apakah mahasiswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran?	1	
3.	Pada mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan apakah perlu pengembangan media pembelajaran?	1	
4.	Apakah mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan membutuhkan media pembelajaran gamifikasi?	1	
5.	Apabila menjawab Ya, apakah perlu dikembangkan media pembelajaran gamifikasi?	1	
6.	Dengan adanya media pembelajaran gamifikasi apakah menunjang kegiatan pembelajaran?	1	
7.	Apakah dengan adanya media pembelajaran gamifikasi akan membantu dosen pengampu mata kuliah dalam proses pembelajaran?	1	
Jumlah Skor		7	
Persentase rata-rata 100%			

Tabel 2. Hasil Identifikasi Kebutuhan Dosen Pengampu

$$Persentase = \frac{7}{7 \times 1} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 2 menghasilkan persentase sebesar 100% yang menunjukkan bahwa berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan kemudian dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran gamifikasi sebagai media pembelajaran mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan. siswa.

2. Hasil Desain Modul Digital Bahasa Inggris

Tahap kedua berdasarkan model ADDIE adalah Desain (Perencanaan). Hasil pada tahapan ini adalah:

a. Merancang/menulis materi dalam media pembelajaran gamifikasi

Langkah pertama yang dilakukan pengembang media ialah memilih aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran gamifikasi. Aplikasi yang digunakan dalam perancangan ini ialah *Nearpod* dan *Wordwall* berupa *website* yang menggunakan elemen gamifikasi. *Nearpod* dan *Wordwall* digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dan juga untuk membuat soal latihan.

Materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran gamifikasi berbentuk materi elektronik (pdf) sehingga dapat diakses kapan saja serta video pembelajaran yang telah dikembangkan.

b. Mendesain tampilan media pembelajaran gamifikasi

Penyusunan tampilan media pembelajaran gamifikasi ialah diawali dengan menambahkan video cara penggunaan media, menambahkan sampul judul tiap materi, serta

penambahan fitur-fitur pada masing-masing materi/pokok bahasan yang menunjang seperti video pembelajaran, materi dalam bentuk pdf, dan soal latihan.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Gamifikasi *Nearpod*

3. Hasil Validitas Hasil Tingkat Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Gamifikasi Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM

a. Validasi Produk

1) Validasi Ahli Materi/Isi

Ahli isi/materi yang disajikan penilaian produk pengembangan adalah Ibu Sella Mawarni, M.Pd. dosen jurusan Teknologi Pendidikan (TP) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk Pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi/materi adalah produk media pembelajaran gamifikasi yang telah dikembangkan peneliti.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kecesuaian media pembelajaran dengan sub-CPMK	5
2.	Kecesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4
3.	Kecesuaian latihan soal dalam media pembelajaran dengan materi yang disampaikan	4
4.	Kecesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5
5.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	4
6.	Gambar yang ada dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	5
7.	Video yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4
8.	Kemenarikan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran	5
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	4
10.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	4
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran	5
12.	Penggunaan elemen-elemen gamifikasi (poin, lencana, papan peringkat, dan avatar) dalam media pembelajaran dapat membuat mahasiswa merasa tertantang untuk mempelajari materi	5
Jumlah		54
Persentase		90%

Tabel 3. Validasi Ahli Isi/Materi

Hasil penilaian dari ahli isi/materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 3 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{54}{12 \times 5} \times 100\% = 90\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik atau tidak perlu direvisi dan dapat dimasukkan sebagai materi dalam media pembelajaran gamifikasi.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media yang dijadikan penilai produk media pembelajaran gamifikasi ini adalah Ibu Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos, M.Si yang merupakan dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	3
2.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf yang sesuai	4
3.	Keteraturan desain media pembelajaran	3
4.	Gambar yang ada dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	3
5.	Video yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4
6.	Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	3
7.	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran	5
8.	Kualitas video yang ditampilkan	4
9.	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	4
10.	Kecesuaian penggunaan warna dan kontras	4
11.	Kemenarikan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran	4
12.	Kemenarikan penggunaan elemen-elemen gamifikasi (poin, lencana, papan peringkat, dan avatar) dalam media pembelajaran	4
Jumlah		45
Persentase		75%

Tabel 4. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian dari ahli media sebagaimana dicantumkan pada tabel 4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{45}{12 \times 5} \times 100\% = 75\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi baik atau tidak perlu direvisi. Produk media pembelajaran gamifikasi ini dikategorikan sudah layak diuji cobakan ke lapangan. Namun perlu adanya masukan sasaran dan komentar ahli media sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

b. Kepraktisan Produk

Pada tahap ini, uji kepraktisan dilakukan uji coba kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM angkatan 2023 pada kelas A dan B sebanyak 30 mahasiswa (responden). Uji kepraktisan juga dilakukan oleh

dosen pengampu mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan yang dianalisis dengan menggunakan angket respon dosen pengampu mata kuliah.

a. Uji Coba Perorangan

Produk media pembelajaran gamifikasi ini di uji cobakan kepada 5 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM angkatan 2023 kelas A. kemudian diberikan angket tanggapan/penilaian terhadap produk media pembelajaran gamifikasi. Rerata presentase media pembelajaran gamifikasi yang dari tiap responden hasil 81% dan berada pada kualifikasi baik. Berikut hasil uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 5.

No	Aspek yang dinilai	Rerata				
		S1	S2	S3	S4	S5
1.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	4	4	4	5	4
2.	Membuat mahasiswa tertarik untuk mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	3	3	5	5	4
3.	Membuat mahasiswa tertarik untuk mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	2	4	5	5	5
4.	Media pembelajaran mudah diakses	3	3	5	5	5
5.	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran	2	3	5	4	5
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf yang sesuai	3	5	5	5	5
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	2	4	5	2	5
8.	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	3	4	5	5	4
9.	Kualitas video dalam media pembelajaran	2	3	5	4	5
10.	Media pembelajaran dengan menggunakan elemen gamifikasi (poin, rencana, papan peringkat, dan avatar) mampu membuat mahasiswa lebih aktif dan partisipatif dalam melaksanakan pembelajaran	2	3	5	5	5
11.	Penggunaan elemen-elemen gamifikasi (poin, rencana, papan peringkat, dan avatar) dalam media pembelajaran dapat membuat mahasiswa merasa tertantang untuk mempelajari materi dan mengerjakan soal yang ada dalam media pembelajaran	3	3	5	5	5
12.	Penggunaan elemen gamifikasi dalam media pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan	2	4	5	5	5
13.	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa	3	4	5	5	5
14.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	5	5	5	5
15.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	3	4	5	5	5
Jumlah		40	56	74	65	72
Persentase (%)		81%				

Tabel 5. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

$$Persentase = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{40 + 56 + 76 + 65 + 72}{15 \times 5 \times 5} \times 100\% = 81\%$$

Rerata presentase pengembangan media pembelajaran gamifikasi mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan adalah sebesar 81% berada pada kualifikasi baik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Produk yang telah dikembangkan dan sudah direvisi berdasarkan masukan ahli isi/materi dan ahli media, kemudian media pembelajaran gamifikasi diuji cobakan kepada mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM angkatan 2023 kelas B sebanyak 25 orang yang memprogram mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran gamifikasi:

No	Aspek yang dinilai	Rerata
1.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	107
2.	Membuat mahasiswa tertarik untuk mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	106
3.	Membuat mahasiswa tertarik untuk mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	110
4.	Media pembelajaran mudah diakses	103
5.	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran	102
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf yang sesuai	103
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	99
8.	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	107
9.	Kualitas video dalam media pembelajaran	109
10.	Media pembelajaran dengan menggunakan elemen gamifikasi (poin, rencana, papan peringkat, dan avatar) mampu membuat mahasiswa lebih aktif dan partisipatif dalam melaksanakan pembelajaran	110
11.	Penggunaan elemen-elemen gamifikasi (poin, rencana, papan peringkat, dan avatar) dalam media pembelajaran dapat membuat mahasiswa merasa tertantang untuk mempelajari materi dan mengerjakan soal yang ada dalam media pembelajaran	104
12.	Penggunaan elemen gamifikasi dalam media pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan	110
13.	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa	110
14.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	113
15.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	107
Jumlah		1.600
Persentase (%)		85 %

Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Rerata presentase media pembelajaran gamifikasi yang dari tiap responden hasil 85% dan berada pada kualifikasi baik, sehingga media gamifikasi tidak perlu direvisi. Namun, perlu adanya perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang berkenaan dengan media pembelajaran gamifikasi agar perlu dikembangkan dengan baik.

c. **Tanggapan/penilaian Dosen Pengampu Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan**

Media pembelajaran gamifikasi mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan yang dikembangkan juga dinilai oleh dosen pengampu mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan yaitu Ibu Sella Mawarni, M.Pd. Paparan data-data mengenai hasil penilaian dosen pengampu mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan terhadap pengembangan media pembelajaran gamifikasi dijelaskan pada tabel 7.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sub-CPMK	4
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4
3.	Kesesuaian latihan soal dalam media pembelajaran dengan materi yang disampaikan	5
4.	Ketepatan pengembangan media pembelajaran gamifikasi sebagai media pembelajaran mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan	4
5.	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media pembelajaran	5
6.	Media pembelajaran mudah diakses	4
7.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf yang sesuai	5
8.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5
9.	Gambar yang ada dalam media media sudah sesuai dengan materi	5
10.	Video yang digunakan dalam pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4
11.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	5
12.	Kejelasan audio dalam media pembelajaran	5
13.	Kualitas video dalam media pembelajaran	5
14.	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	5
15.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran	5
16.	Penggunaan elemen-elemen gamifikasi (poin, lencana, papan peringkat, dan avatar) dalam media pembelajaran dapat membuat mahasiswa merasa tertantang untuk menyelesaikan soal	5
17.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen	5
18.	Petunjuk penggunaan media jelas	4
Jumlah		84
Persentase		93%

Berdasarkan hasil penilaian angket respon dosen pengampu mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan terhadap media pembelajaran gamifikasi yang telah dikembangkan, dapat diketahui presentase responden berikut:

$$Persentase = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{84}{18 \times 5} \times 100\% = 93\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 93% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kebutuhan Media Pembelajaran Gamifikasi

Kebutuhan gamifikasi sebagai media pembelajaran mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan berada pada kualifikasi dibutuhkan. Melihat dari hasil yang diperoleh melalui angket yang diisi oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan yang memprogram mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan ialah mahasiswa membutuhkan media pembelajaran gamifikasi dan setuju jika dikembangkan media pembelajaran pada mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan yang menarik dengan menggunakan media

pembelajaran gamifikasi seperti *Nearpod* dan *Wordwall*.

2. Gambaran Desain Media Pembelajaran Gamifikasi

Desain produk media pembelajaran gamifikasi disusun berdasarkan Rencana Pembelajaran semester (RPS). Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi kali ini ialah menggunakan Canva untuk membantu mendesain tampilan isi *slide* dalam *Nearpod*. kemudian *website Nearpod* dan *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran gamifikasi mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan. Komponen yang ada dalam media ini ialah video cara penggunaan media, teks, gambar, video materi pembelajaran dan kuis atau latihan soal. *Output* dari produk tersebut berupa *link* yang dapat dibagikan dan diakses di perangkat manapun.

3. Tingkat Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Gamifikasi

Media pembelajaran gamifikasi pada mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan berdasarkan hasil validasi ahli isi/materi dan validasi ahli media serta kepraktisan dengan uji coba perorangan dan kelompok besar, dan respon dosen pengampu berada pada

kategori valid dan praktis serta dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslami, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Hidayat, W., Najafi, A. M., Leo, M. A., Ramlan, F., Ra'pak, F. T., & Baso, F. (2023). *Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar*. 01, 17–27.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boilliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Nurhikmah, H., & Haling, A. (2020).

Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media video di Kabupaten Sinjai. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 715–716.

Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124.
<https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>

Wibowo, W. A. C., & Kurniawan, A. (2021). Hubungan Self-control dengan Online Gaming Addiction pada Mahasiswa di Surabaya. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 1(1), 78–86.
<https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24593>