EVALUASI EFEKTIVITAS INTERVENSI MOTIVASI BERPRESTASI BERBASIS ANALOGI GAME RPG DAN DESAIN VISUAL GAYA TEDx MENGGUNAKAN MODEL KIRKPATRICK PADA MAHASISWA BARU UNESA 5 MAGETAN

Khairunnisa Nur Fadhilah
S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Khairunnisa.23019@mhs.unesa.ac.id

Rusijono
S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rusijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas intervensi motivasi berprestasi berbasis analogi game RPG dan desain visual gaya TEDx dalam memitigasi academic culture shock pada mahasiswa baru UNESA 5 Magetan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain post-only dalam kerangka New World Kirkpatrick Model pada Level 1 (Reaction) dan Level 3 (Behavior). Subjek penelitian berjumlah 62 mahasiswa baru yang ditetapkan melalui total sampling. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert lima pilihan yang telah dinyatakan valid dan reliabel, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji One-Sample t-Test dengan Test Value = 18. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata Level 1 sebesar 24,6290 (indeks 4,10; kategori Sangat Puas) dengan t(61) = 12,749 dan p = 0,000. Skor rata-rata Level 3, yang diukur setelah jeda retensi perkuliahan aktif selama empat minggu, mencapai 24,2097 (indeks 4,03; kategori Sangat Tinggi) dengan t(61) = 12,050 dan p = 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi ini efektif memperoleh penerimaan peserta sekaligus mempertahankan perilaku berprestasi mahasiswa baru tanpa penurunan antusiasme yang tajam.

Kata kunci: Intervensi motivasi berprestasi, gamifikasi RPG, desain visual TEDx, model evaluasi Kirkpatrick, academic culture shock, mahasiswa baru.

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of an achievement motivation intervention based on RPG analogies and TEDx-style visual design in mitigating academic culture shock among freshmen at UNESA 5 Magetan. The study used a quantitative approach with a post-only design within the New World Kirkpatrick Model at Level 1 (Reaction) and Level 3 (Behavior). The research subjects were 62 freshmen selected through total sampling. Data were collected using valid and reliable five-point Likert questionnaires and analyzed using descriptive statistics and the One-Sample t-Test with a Test Value of 18. The results showed that the mean score at Level 1 was 24.6290 (index 4.10; Highly Satisfied) with t(61) = 12.749 and p = 0.000. The mean score at Level 3, measured after a four-week academic retention interval, reached 24.2097 (index 4.03; Highly Substantive) with t(61) = 12.050 and p = 0.000. Thus, it can be concluded that the intervention is effective in gaining participants' acceptance while sustaining freshmen's achievement behaviors without a sharp decline in enthusiasm.

Keywords: Achievement motivation intervention, RPG gamification, TEDx visual design, Kirkpatrick evaluation model, academic culture shock, first-year students.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan akademik, tetapi juga sebagai medium pembentukan kemandirian belajar dan kematangan psikologis mahasiswa dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21. Pada jenjang ini, mahasiswa dituntut mengelola waktu, prioritas, dan strategi belajarnya sendiri tanpa pengawasan ketat seperti pada jenjang pendidikan menengah. Keberhasilan studi sangat ditentukan oleh kapasitas individu dalam mengatur diri, menetapkan tujuan belajar, dan mempertahankan konsistensi usaha di tengah beragam distraksi lingkungan kampus (Zimmerman, 2002). Performa akademik mahasiswa baru juga dipengaruhi oleh kesiapan mentalitas berprestasi atau *need for achievement*, yaitu dorongan internal untuk mencapai standar keunggulan, mengatasi tantangan, dan menunjukkan performa terbaik (McClelland, 1987). Idealnya, kesiapan tersebut telah terbentuk sejak hari pertama perkuliahan sehingga proses adaptasi berlangsung adaptif dan tidak menghambat capaian akademik pada semester-semester awal.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terjadi di lapangan. Fenomena *academic culture shock* kerap muncul pada mahasiswa baru akibat ketidaksiapan menghadapi perbedaan tuntutan, ritme, dan budaya belajar antara sekolah menengah dan perguruan tinggi (Gerdes & Mallinckrodt, 1994, sebagaimana dikutip dalam Amarasinghe & Rathnakara, 2023). Fenomena ini ditandai dengan disorientasi tujuan belajar, kebingungan menentukan prioritas, serta kesulitan menyesuaikan diri dengan tuntutan kemandirian yang jauh lebih besar. Gejalanya muncul secara bertahap dalam bentuk penurunan motivasi belajar dan kecenderungan menunda tugas pada pekan-pekan awal perkuliahan, sehingga sering tidak disadari oleh mahasiswa itu sendiri. Kementerian Kesehatan RI (2024) menyebutkan bahwa tingginya tuntutan adaptasi menjadi salah satu pemicu kerentanan kesehatan mental dan stres akademik pada mahasiswa baru. Pakar psikologi dari Universitas Airlangga menegaskan bahwa kegagalan menyesuaikan diri dengan suasana, ritme, dan lingkungan sosial kampus merupakan sumber tantangan mental utama yang memicu disorientasi tujuan belajar (Suminar, 2026).

Secara konseptual, gejala tersebut dapat dianalogikan sebagai kondisi ketika mahasiswa baru terjebak pada aktivitas selingan yang tidak produktif (*Side Quest*), sementara tanggung jawab akademik utama (*Main Quest*) justru terabaikan. Analogi ini relevan karena mahasiswa baru saat ini akrab dengan budaya permainan digital, sehingga istilah *Main Quest* dan *Side Quest* dapat merepresentasikan disorientasi prioritas secara intuitif. Kecenderungan tersebut sejalan dengan temuan bahwa prokrastinasi akademik lazim ditemukan pada populasi mahasiswa, terutama pada masa transisi yang sarat ketidakpastian (Steel, 2007). Data *Training Need Analysis* (TNA) awal yang dihimpun peneliti pada mahasiswa baru UNESA 5 Magetan menunjukkan indikasi serupa, yakni tingginya kecenderungan menunda tugas dan kebingungan menetapkan prioritas belajar.

Perguruan tinggi pada umumnya merespons fenomena tersebut melalui program pengondisian mahasiswa baru yang salah satu komponennya berupa sesi motivasi berprestasi. Model yang lazim diterapkan cenderung berbentuk seminar motivasi searah, ketika pemateri menyampaikan materi secara linear kepada audiens besar tanpa ruang partisipasi aktif maupun simulasi perilaku yang bermakna. Pendekatan satu arah memosisikan peserta sebagai objek pasif penerima informasi, padahal perubahan perilaku berprestasi menuntut keterlibatan melalui pengalaman simulatif. Materi yang disampaikan secara ceramah cenderung abstrak sehingga sulit diterjemahkan menjadi tindakan konkret dalam kehidupan perkuliahan sehari-hari. Penyampaian materi berdurasi panjang tanpa jeda partisipatif juga berpotensi memicu beban kognitif berlebih, yakni kondisi ketika kapasitas memori kerja terlampaui oleh volume informasi yang diterima secara pasif (Sweller, 1988). Akibatnya, peserta cenderung melupakan pesan utama dalam waktu singkat setelah sesi berakhir.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Berangkat dari kelemahan tersebut, penelitian ini menawarkan intervensi instruksional yang memadukan dua elemen desain pembelajaran, yaitu analogi game *Role Playing Game* (RPG) dan desain visual gaya TEDx. Elemen permainan seperti karakter, level, *quest*, dan *reward* dapat meningkatkan keterlibatan peserta melalui gamifikasi, yaitu penerapan elemen desain permainan pada konteks nonpermainan (Deterding et al., 2011). Melalui analogi ini, konsep abstrak seperti disorientasi tujuan, prokrastinasi, dan prioritas belajar dapat direpresentasikan secara konkret dalam narasi *Main Quest* dan *Side Quest*. TEDx merupakan program berlisensi dari TED yang diluncurkan pada tahun 2009 dan mengikuti format penyajian yang telah dibakukan oleh TED (TED, 2009). Salah satu kaidah yang menonjol dari format tersebut adalah gaya visual yang bersih, minimalis, dan berpusat pada satu pesan utama per salindia (Duarte, 2008). Gaya ini dipilih karena mampu mengomunikasikan gagasan kompleks secara ringkas, khususnya bagi mahasiswa baru dengan rentang perhatian yang relatif terbatas.

Sebagai produk intervensi instruksional yang inovatif, paket ini perlu melalui evaluasi formatif sebelum dinyatakan layak diterapkan secara berkelanjutan pada program pengondisian berikutnya. Penelitian ini menggunakan model evaluasi Kirkpatrick (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016), yang juga telah digunakan untuk mengevaluasi pelatihan kepemimpinan mahasiswa (Handayani & Setiawan, 2022). Level 1 (*Reaction*) digunakan untuk menguji penerimaan peserta terhadap konten dan media visual, mencakup aspek kepuasan, relevansi, dan keterlibatan. Kepuasan peserta tidak serta-merta mencerminkan perubahan perilaku nyata, sehingga Level 3 (*Behavior*) dievaluasi untuk menguji ketahanan perilaku berprestasi setelah empat minggu perkuliahan aktif. Level 2 (*Learning*) sengaja tidak diukur karena intervensi ini menyasar perubahan afektif dan perilaku berprestasi, bukan penguasaan konsep kognitif semata. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas intervensi motivasi berprestasi berbasis analogi game RPG dan desain visual gaya TEDx pada mahasiswa baru UNESA 5 Magetan melalui Level 1 dan Level 3 model Kirkpatrick.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif evaluatif dengan desain *post-only* dalam kerangka *New World Kirkpatrick Model*. Desain ini tidak melibatkan pengukuran awal (*pretest*) maupun kelompok kontrol, sehingga efektivitas intervensi diuji dengan membandingkan skor rata-rata sampel terhadap nilai ambang batas teoretis (Sugiyono, 2018). Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya Kampus 5 Magetan dengan subjek mahasiswa baru Program Sarjana (S1) Angkatan 2026.

Pelaksanaan penelitian terbagi ke dalam tiga fase yang berkesinambungan. Fase pertama adalah intervensi berupa pelatihan intensif satu hari penuh pada hari Rabu, 19 Agustus 2026, yang mencakup pembukaan, penyampaian materi bergaya TEDx, simulasi analogi game RPG, sesi refleksi, dan penutupan dengan pengisian angket Level 1 secara langsung agar kesan peserta masih segar. Fase kedua adalah jeda retensi selama empat minggu ketika peserta menjalani perkuliahan aktif tanpa intervensi tambahan. Fase ketiga adalah evaluasi akhir pada tanggal 16 September 2026 berupa penyebaran angket Level 3 melalui platform digital.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa baru S1 Angkatan 2026 UNESA 5 Magetan yang berjumlah sekitar 1.600 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu seluruh peserta yang hadir dan mengikuti rangkaian intervensi dijadikan responden tanpa penyaringan lebih lanjut (Sugiyono, 2018). Kriteria inklusi meliputi status sebagai mahasiswa baru S1 Angkatan 2026, kehadiran penuh pada intervensi, kesediaan mengisi instrumen pada kedua tahap pengukuran, dan perkuliahan aktif selama masa jeda. Jumlah responden yang memenuhi kriteria tersebut sebanyak 62 orang.

Instrumen penelitian berupa dua angket skala Likert lima pilihan yang masing-masing mewakili satu level evaluasi. Setiap angket memuat tiga indikator yang dijabarkan ke dalam enam butir berpasangan, yaitu satu butir

UNESA Universitas Negeri Surabaya

favorable dan satu butir *unfavorable*, sehingga total butir berjumlah dua belas. Indikator Level 1 meliputi keterlibatan mekanik permainan *Main Quest* dan *Side Quest*, kebersihan komposisi materi bergaya TEDx, dan kebermaknaan materi terhadap antisipasi *culture shock*, yang diturunkan dari model ARCS (Keller, 1987) dan komponen reaksi Kirkpatrick dan Kirkpatrick (2016). Indikator Level 3 meliputi orientasi target akademik, resiliensi mandiri dalam menghadapi kesulitan tugas, dan keaktifan mencari umpan balik dari dosen, yang diturunkan dari karakteristik *need for achievement* (McClelland, 1987). Kelayakan instrumen diuji melalui validitas logis oleh ahli serta validitas empiris dengan korelasi *Pearson Product Moment* (r tabel = 0,250) dan reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* (batas 0,70).

Data dianalisis menggunakan program IBM SPSS Statistics melalui dua lapis analisis. Lapis pertama adalah statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, standar deviasi, dan indeks per butir pada skala 1 sampai 5, dengan skor butir *unfavorable* dibalik terlebih dahulu. Lapis kedua adalah uji *One-Sample t-Test* dengan Test Value = 18, yaitu titik tengah teoretis dari rentang skor total 6 sampai 30. Hipotesis nol menyatakan bahwa rata-rata skor tidak berbeda dari ambang tersebut, sedangkan hipotesis alternatif menyatakan bahwa rata-rata skor lebih tinggi secara signifikan. Intervensi dinyatakan efektif apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 dan Mean Difference bernilai positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas intervensi motivasi berprestasi berbasis analogi game RPG dan desain visual gaya TEDx terhadap mahasiswa baru UNESA 5 Magetan. Intervensi dilaksanakan secara luring pada hari Rabu, 19 Agustus 2026, dengan peneliti bertindak sebagai fasilitator sekaligus pemateri. Responden berjumlah 62 mahasiswa yang terdiri atas 47 perempuan (75,81%) dan 15 laki-laki (24,19%), dengan sebaran program studi sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Persentase Responden Berdasarkan Program Studi

No	Program Studi	Jumlah	Persentase
1	Manajemen	10	16,13%
2	Ilmu Komunikasi	7	11,29%
3	Ilmu Hukum	7	11,29%
4	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	7	11,29%
5	Ilmu Administrasi Negara	6	9,68%
6	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	6	9,68%
7	Pendidikan Matematika	4	6,45%
8	Teknologi Pendidikan	4	6,45%
9	Bimbingan dan Konseling	3	4,84%
10	Sastra Inggris	3	4,84%
11	Akuntansi	2	3,23%
12	Pendidikan Tata Rias	1	1,61%
13	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	1	1,61%
14	PG-PAUD	1	1,61%
	Jumlah	**62**	**100,00 %**

Tabel 2. Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Perempuan	47	75,81%
2	Laki-laki	15	24,19%
	Jumlah	**62**	**100,00 %**

Responden berasal dari empat belas program studi kependidikan dan nonkependidikan, dengan Program Studi Manajemen sebagai kelompok terbesar (10 orang). Keberagaman latar belakang keilmuan tersebut menunjukkan bahwa intervensi diujicobakan pada kelompok yang tidak homogen secara disipliner, sehingga materi motivasi berprestasi yang disampaikan relevan lintas rumpun keilmuan.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

A. Hasil Evaluasi Model Kirkpatrick

1. Kelayakan Instrumen

Sebelum digunakan untuk pembuktian efektivitas, kedua instrumen diuji secara empiris menggunakan data dari 62 responden. Seluruh butir pada kedua instrumen dinyatakan valid karena nilai r hitung melampaui r tabel sebesar 0,250 dengan Sig. 0,000, sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Nilai r hitung Level 1 berkisar antara 0,514 hingga 0,860, sedangkan Level 3 berkisar antara 0,560 hingga 0,728. Tidak ada butir yang gugur sehingga seluruh dua belas butir dipertahankan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Empiris Instrumen

Butir	r hitung	r tabel	Sig. (2-tailed)	Ket.
L1_01	0,653	0,250	0,000	Valid
L1_02	0,800	0,250	0,000	Valid
L1_03	0,582	0,250	0,000	Valid
L1_04	0,860	0,250	0,000	Valid
L1_05	0,514	0,250	0,000	Valid
L1_06	0,705	0,250	0,000	Valid
L3_01	0,560	0,250	0,000	Valid
L3_02	0,600	0,250	0,000	Valid
L3_03	0,728	0,250	0,000	Valid
L3_04	0,699	0,250	0,000	Valid
L3_05	0,637	0,250	0,000	Valid
L3_06	0,710	0,250	0,000	Valid

Uji reliabilitas menghasilkan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,779 untuk instrumen Level 1 dan 0,733 untuk instrumen Level 3 (Tabel 4). Kedua nilai tersebut melampaui batas minimal 0,70 sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel. Penyusunan butir berpasangan antara pernyataan *favorable* dan *unfavorable* tidak mengganggu konsistensi internal instrumen, melainkan membantu mengendalikan kecenderungan responden menjawab secara seragam.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	N Butir	N Responden	Ket.
Level 1 (Reaction)	0,779	6	62	Reliabel
Level 3 (Behavior)	0,733	6	62	Reliabel

2. Level 1 (Reaction)

Evaluasi Level 1 bertujuan mengetahui tanggapan, keterlibatan, dan tingkat kepuasan peserta terhadap intervensi, mencakup daya tarik media permainan analog, estetika visual materi, dan relevansi materi terhadap kebutuhan transisi akademik (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016). Data diperoleh melalui angket yang diisi sesaat setelah intervensi berakhir. Hasil analisis deskriptif pada Tabel 5 menunjukkan skor total reaksi memiliki rata-rata 24,6290 dengan standar deviasi 4,09411. Rata-rata tersebut berada jauh di atas titik tengah teoretis skala sebesar 18 dan setara dengan indeks 4,10 per butir, yang termasuk kategori Sangat Puas.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Level 1 dan Level 3

Variabel	N	Min.	Maks.	Mean	Std. Deviation
TOTAL_L1 (Reaction)	62	16,00	30,00	24,6290	4,09411
TOTAL_L3 (Behavior)	62	16,00	30,00	24,2097	4,05753

Kepuasan yang tinggi tersebut terutama tertuju pada dua komponen utama intervensi, yaitu komposisi salindia gaya TEDx yang bersih dan membantu pemusatan perhatian pada pesan utama, serta mekanik simulasi game RPG yang membangkitkan semangat peserta. Variasi penilaian antarresponden masih berada dalam batas wajar, dengan skor terendah 16,00 dan skor tertinggi 30,00. Variasi ini menunjukkan bahwa responden mengisi angket secara diskriminatif, bukan memberikan jawaban yang seragam pada seluruh butir.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

3. Level 3 (Behavior)

Evaluasi Level 3 bertujuan menilai sejauh mana peserta menerapkan hasil intervensi dalam perilaku akademik nyata setelah empat minggu perkuliahan aktif. Perubahan perilaku merupakan indikator yang paling substantif karena mencerminkan terjadinya transfer pembelajaran yang sesungguhnya (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016). Berdasarkan Tabel 5, skor total perilaku berprestasi memiliki rata-rata 24,2097 dengan standar deviasi 4,05753, atau setara dengan indeks 4,03 per butir yang termasuk kategori Sangat Tinggi. Capaian ini mencakup tiga indikator perilaku, yaitu orientasi target akademik, resiliensi mandiri dalam menghadapi kesulitan tugas, dan keaktifan mencari umpan balik dari dosen.

Rata-rata Level 3 sangat dekat dengan rata-rata Level 1, dengan selisih hanya 0,4193 poin atau 0,07 poin pada indeks per butir. Kedekatan nilai ini menunjukkan bahwa perilaku berprestasi yang terukur empat minggu pascaintervensi hampir setara dengan antusiasme peserta sesaat setelah intervensi berakhir. Pada pelatihan konvensional, kesenjangan antara reaksi dan perilaku lazim terjadi, tetapi kesenjangan tersebut tidak tampak secara berarti pada penelitian ini. Standar deviasi Level 3 yang sedikit lebih kecil daripada Level 1 juga mengindikasikan pola perilaku peserta yang cenderung lebih merata.

4. Pengujian Efektivitas (One-Sample t-Test)

Desain post-only tidak memungkinkan penggunaan uji beda berpasangan sehingga efektivitas diuji dengan *One-Sample t-Test* terhadap Test Value = 18. Hasil pada Tabel 6 menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki nilai signifikansi 0,000 yang berada jauh di bawah 0,05 dan Mean Difference yang bernilai positif. Pada Level 1 diperoleh t(61) = 12,749 dengan Mean Difference +6,62903, sedangkan pada Level 3 diperoleh t(61) = 12,050 dengan Mean Difference +6,20968. Kedua kriteria keputusan terpenuhi sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Tabel 6. Hasil Uji One-Sample t-Test (Test Value = 18)

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	Kesimpulan
TOTAL_L1 (Reaction)	12,749	61	0,000	+6,62903	Sangat Efektif
TOTAL_L3 (Behavior)	12,050	61	0,000	+6,20968	Sangat Efektif

Hasil tersebut menunjukkan bahwa intervensi berbasis analogi game RPG dan desain visual gaya TEDx secara statistik signifikan dan efektif, baik pada tataran penerimaan terhadap konten dan media maupun pada tataran perubahan perilaku berprestasi yang bertahan hingga empat minggu.

B. Pembahasan

1. Keberhasilan Level 1 (Reaction)

Penerimaan peserta yang sangat kuat pada Level 1 dapat dijelaskan melalui model desain motivasi ARCS dan teori beban kognitif. Pada komponen *Attention*, variasi stimulus dan pembangkitan rasa ingin tahu merupakan strategi utama untuk mempertahankan fokus belajar (Keller, 1987). Mekanik permainan dengan kartu situasi menghadirkan ketidakpastian dan menuntut pengambilan keputusan berkelanjutan, sehingga kedua strategi tersebut terpenuhi secara simultan. Komponen *Satisfaction* juga terpenuhi karena setiap keputusan peserta menghasilkan konsekuensi terukur berupa perubahan poin capaian karakter, yang berfungsi sebagai penguatan langsung dan transparan. Temuan ini sejalan dengan laporan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar (Susanti et al., 2023).

Keberhasilan komponen visual dapat dijelaskan melalui reduksi beban kognitif yang tidak diperlukan bagi pemahaman materi. Salindia yang padat teks dan penuh elemen dekoratif membebani kapasitas memori kerja peserta yang terbatas (Sweller, 1988). Prinsip koherensi dalam pembelajaran multimedia juga menyarankan agar materi yang tidak esensial dihilangkan dari penyajian (Mayer, 2009).

Desain gaya TEDx yang membatasi setiap salindia pada satu gagasan pokok dengan ruang kosong yang lapang memungkinkan sumber daya kognitif peserta dialokasikan pada substansi pesan. Mekanik permainan menjaga keterlibatan afektif dan motivasional, sedangkan desain visual minimalis memastikan keterlibatan tersebut tidak terhambat oleh kelebihan muatan informasi.

2. Keberhasilan Level 3 (Behavior)

Capaian perilaku yang bertahan setelah empat minggu dapat dijelaskan melalui tiga pilar motivasi berprestasi menurut McClelland (1987) yang telah diterjemahkan ke dalam elemen intervensi. Pilar pertama, orientasi target, dioperasionalkan melalui analogi *Main Quest* yang merepresentasikan tanggung jawab akademik utama, dan termanifestasi pada penetapan target akademik yang spesifik serta pengendalian kecenderungan menunda tugas. Pilar kedua, tanggung jawab pribadi, termanifestasi sebagai resiliensi akademik berupa kemandirian mengeksplorasi referensi tambahan dan ketahanan mental ketika capaian berada di bawah ekspektasi. Pilar ketiga, kebutuhan akan umpan balik konkret, termanifestasi pada keberanian peserta berdiskusi dengan dosen maupun kakak tingkat untuk mengevaluasi cara belajarnya.

Ketiga pilar tersebut telah disimulasikan terlebih dahulu dalam mekanik intervensi sebelum dihadapi peserta dalam realitas perkuliahan. Melalui simulasi, peserta mengalami secara aman konsekuensi dari pengabaian *Main Quest*, memikul tanggung jawab atas keputusan karakter yang dimainkan, dan menerima umpan balik konkret berupa perubahan indikator capaian. Pengalaman simulatif ini diduga menjadi jembatan terjadinya transfer pembelajaran dari ruang pelatihan ke ruang perkuliahan (Baldwin & Ford, 1988). Analogi *Main Quest* dan *Side Quest* tampaknya berfungsi sebagai perangkat heuristik yang mudah diingat dan dapat diaktifkan kembali setiap kali peserta menghadapi konflik prioritas, sehingga pesan intervensi tidak memudar seiring waktu.

3. Posisi Penelitian dalam Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan didefinisikan sebagai studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang tepat (Januszewski & Molenda, 2008). Penelitian ini merupakan implementasi kawasan evaluasi proses dan sumber belajar karena mengevaluasi paket intervensi instruksional yang dirancang pada kawasan penciptaan. Capaian Level 3 menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep motivasi berprestasi, tetapi juga mengubah pola perilaku akademiknya dalam bentuk penetapan target, kemandirian eksplorasi, dan pencarian umpan balik. Temuan ini memenuhi mandat peningkatan kinerja (*improving performance*) dalam definisi tersebut dan menegaskan bahwa evaluasi merupakan instrumen keilmuan yang menghasilkan bukti empiris bagi pengembangan inovasi instruksional.

C. Dokumentasi Pelatihan

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh bukti pendukung yang memperkuat hasil analisis kuantitatif serta memastikan bahwa intervensi terlaksana sesuai dengan perencanaan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, berkas presentasi bergaya TEDx beserta media analogi game RPG, dan dokumen administratif yang dilampirkan pada naskah skripsi. Intervensi dilaksanakan secara luring melalui enam sesi, yaitu pembukaan, pembacaan tata tertib, pemaparan materi bergaya TEDx, simulasi analogi game RPG, diskusi dan refleksi, serta penutupan dengan pengisian angket Level 1.

Gambar 1. Suasana Pelaksanaan Intervensi Pelatihan



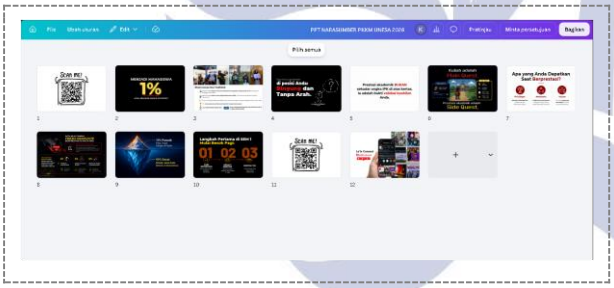
Foto ini menunjukkan suasana pelaksanaan intervensi motivasi berprestasi yang diikuti mahasiswa baru UNESA 5 Magetan di dalam ruangan. Peserta terlihat terlibat aktif selama sesi berlangsung, yang secara visual sejalan dengan tingginya skor keterlibatan pada evaluasi Level 1.

Gambar 2. Sesi Simulasi Analogi Game RPG



Foto ini merekam sesi simulasi permainan analog bermekanik *role playing game*, ketika peserta memetakan prioritas tugas akademik melalui mekanik *Main Quest* dan mengendalikan distraksi melalui mekanik *Side Quest*. Dokumentasi ini membuktikan bahwa komponen simulasi interaktif yang menjadi inti kebaruan intervensi terlaksana dalam praktik.

Gambar 3. Tampilan Visual Materi Gaya TEDx



Gambar ini menampilkan contoh komposisi salindia yang digunakan pada sesi pemaparan materi, yaitu bersih, minimalis, dan berpusat pada satu gagasan pokok per salindia. Tampilan tersebut menjadi bukti penerapan prinsip reduksi beban kognitif yang melandasi perancangan media dalam penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis menggunakan model evaluasi Kirkpatrick pada Level 1 dan Level 3, intervensi motivasi berprestasi berbasis analogi game RPG dan desain visual gaya TEDx terbukti efektif pada mahasiswa baru UNESA 5 Magetan. Pada Level 1 (*Reaction*), peserta memberikan reaksi yang sangat positif dengan skor rata-rata 24,6290 (indeks 4,10; Sangat Puas), t(61) = 12,749, dan Sig. = 0,000. Penerimaan ini terutama didukung oleh keterlibatan mekanik permainan dan komposisi visual salindia gaya TEDx yang bersih.

Pada Level 3 (*Behavior*), perilaku berprestasi peserta setelah empat minggu perkuliahan aktif memiliki skor rata-rata 24,2097 (indeks 4,03; Sangat Tinggi), t(61) = 12,050, dan Sig. = 0,000, yang nyaris setara dengan capaian Level 1. Hasil ini menunjukkan bahwa retensi perilaku berprestasi tetap terjaga tanpa penurunan yang tajam. Penelitian ini memberikan dasar empiris bagi pengembangan program pengondisian mahasiswa baru yang lebih partisipatif dan berbasis simulasi sebagai upaya mitigasi *academic culture shock*, sekaligus berkontribusi pada kawasan evaluasi proses dan sumber belajar dalam Teknologi Pendidikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas intervensi motivasi berprestasi berbasis analogi game RPG dan desain visual gaya TEDx pada mahasiswa baru UNESA 5 Magetan, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa Baru: Mahasiswa baru diharapkan terus menginternalisasi kerangka berpikir *Main Quest* dan *Side Quest* sebagai panduan menetapkan prioritas akademik sepanjang masa perkuliahan, tidak hanya pada empat minggu pertama. Resiliensi akademik dan keberanian mencari umpan balik konkret dari dosen maupun kakak tingkat hendaknya terus dipupuk agar menjadi kebiasaan belajar yang melekat.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Evaluasi dalam penelitian ini baru menjangkau Level 1 dan Level 3, sehingga penelitian berikutnya disarankan melengkapi evaluasi hingga Level 2 dan Level 4 untuk memperoleh rantai bukti yang lebih utuh. Desain post-

only tanpa kelompok kontrol membatasi inferensi kausal, sehingga desain eksperimen semu dengan kelompok pembanding dapat dipertimbangkan. Rentang pengamatan perilaku yang baru mencakup empat minggu juga disarankan diperpanjang hingga satu semester penuh untuk menguji daya tahan perubahan perilaku dalam jangka yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Amarasinghe, A. H. H. M., & Rathnakara, K. A. K. S. (2023). Impact of emotional intelligence on academic adjustment of first-year management undergraduates of state universities in Sri Lanka. *Kelaniya Journal of Human Resource Management*, *18*(2), 25–35. https://doi.org/10.4038/kjhrm.v18i2.112

Baldwin, T. T., & Ford, J. K. (1988). Transfer of training: A review and directions for future research. *Personnel Psychology*, *41*(1), 63–105. https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1988.tb00632.x

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Duarte, N. (2008). *Slide:ology: The Art and Science of Creating Great Presentations*. O'Reilly Media, Inc.

Gerdes, H., & Mallinckrodt, B. (1994). Emotional, social, and academic adjustment of college students: A longitudinal study of retention. *Journal of Counseling & Development*, *72*(3), 281–288. https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.1994.tb00935.x

Handayani, T., & Setiawan, A. (2022). Evaluasi program pelatihan kepemimpinan mahasiswa menggunakan model Kirkpatrick. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, *10*(2), 145–156. https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.50239

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203088777

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, *10*(3), 2–10. https://doi.org/10.1007/BF02905780

Kementerian Kesehatan RI. (2024). *Menjaga mental health mahasiswa baru*. Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan. kemkes.go.id

Kirkpatrick, J. D., & Kirkpatrick, W. K. (2016). *Kirkpatrick's four levels of training evaluation*. Association for Talent Development (ATD) Press.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139878289

Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. *Psychological Bulletin*, *133*(1), 65–94. https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suminar, D. R. (2026). Mahasiswa baru kerap hadapi tantangan adaptasi, ini saran pakar psikologi Unair. *Edukasia Republik*. edukasia.id

Susanti, H., Winarsih, W., & Nurmi. (2023). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Muhammadiyah*, *1*(1), 219–223.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, *12*(2), 257–285.

https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

TED. (2009). *TEDx identity guidelines*. TED Conferences. https://storage.ted.com/images/TEDx_BrandingGuidelines.pdf

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, *41*(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

UNESA
Universitas Negeri Surabaya