PENGEMBANGAN *GAMEFICATION* BERTINGKAT *"GEFICTING"* BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI PROKLAMASI UNTUK SISWA KELAS VI SD

Feby Mellan Dinia
PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (feby.18146@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi S.Pd., M.Pd
PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan gamefication bertingkat "*Gefícting"*.berbasis android merupakan penelitian yang berdasarkan survey di lapangan dimasa pandemi siswa melaksanakan pembelajaran daring dan siswa diwajibkan dapat melaksanakan pembelajaran melalui gadget yang mempunyai dampak positif maupun negatif bagi siswa dan tidak dipungkiri bahwa siswa akan mempergunakan gadget diluar tugas sekolah contohnya bermain game yang tidak ada manfaatnya. Karena itu dengan adanya pengembangan gamefication bertingkat "*Gefícting"* berbasis android, gamefication merupakan penggunaan cara kerja, cara berfikir dan mekanisme game kedalam konteks pembelajaran. Bukan game yang hanya untuk hiburan semata, melainkan ada 4 karakter dalam gamefication meliputi reward pemenang, adanya penilaian, adanya tantangan setiap level, adanya peringkat seningga membuat pemain terus penasaran untuk melanjutkan ke level berikutnya. Penelitian yang menggunakan jenis *Reseach and Development (R&D)* yang menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan proses pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Hasil dalam penelitian kelayakan produk uji validasi materi 72,7%, uji validasi media 87,5%. Hasil kefektifan dari nilai rata-rata pretest 78 dan postest 89. Hasil kepraktisan dari angket respon siswa setelah penggunaan produk 92,5%. Hasil *gamefication* bertingkat "*Gefícting"* berpengaruh untuk media dalam proses pembelajaran materi proklamasi.
Kata Kunci : Pengembangan, *Gamefication, Gefícting*, Proklamasi.

Abstract

Research on the development of multilevel gamefication "Gefícting". based on Android is research based on a survey in the field during the pandemic, students carry out online learning and students are required to be able to carry out learning through gadgets that have positive and negative impacts on students and it is undeniable that students will use gadgets outside of school assignments. For example, playing games that have no benefits. Therefore, with the development of "Gefícting" multilevel gamefication based on Android, gamefication is the use of ways of working, ways of thinking and game mechanisms into the context of learning. Not a game that is just for entertainment, but there are 4 characters in gamefication including the winner's reward, the assessment, the challenges for each level, the ranking so that players continue to be curious to continue to the next level. Research that uses the type of Research and Development (R&D) that uses the ADDIE model goes through 5 stages of the development process, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results in the feasibility study of the material validation test product were 72.7%, the media validation test was 87.5%. The results of the effectiveness of the average value of pretest 78 and posttest 89. The results of the practicality of student response questionnaires after using the product are 92.5%. The results of the stratified gamefication "Gefícting" have an effect on the media in the learning process of the proclamation material.
Keywords: Development, Gamefication, Gefícting, Proclamation.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia berperan sangat penting, bila pendidikan bangsa Indonesia mempunyai kualitas yang baik maka akan membuat sumber daya manusia yang berkualitas. Dari pendidikan, manusia dapat memiliki nilai yang tinggi didalam kehidupan. Setiap manusia memiliki hak dan wewenang untuk mendapat dan menempuh pendidikan dengan layak. Tujuan pendidikan Indonesia sudah tertulis di dalam pembukaan undang-undang 1945 yang berbunyi "mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia". Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini di sebut generasi revolusi industry 4.0. Menurut Prasetyo dan Trisyanti (2018:22) dalam jurnalnya yang berjudul Revolusi Industi 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial mengatakan bahwa revolusi industry tidak hanya berpengaruh dalam bidang hanya teknologi melainkan juga sosial, budaya dan

hukum. Tidak dapat dipungkiri jika pendidikan juga akan berdampak dengan adanya revolusi industri 4.0 di generasi revolusi industri 4.0 sekarang menjadi tantangan berat bagi guru sehubungan dengan adanya pandemi covid 19 di Indonesia.

Sebagai guru bukan hanya mentransfer ilmu saja tetapi juga harus dapat berfikir kreatif dan dapat memecahkan masalah yang terjadi pada siswa, dalam penggunaan gadget pada siswa di sekolah dasar pada saat ini sudah bukan hal yang tabuh atau aneh, tidak dapat dipungkiri jika siswa dapat menggunakan gadget untuk hal yang positif dan negatif, contohnya bermain game karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Untuk saat ini hampir semua kegiatan belajar mengajar menggunakan alat elektronik dan membuat siswa mudah bosan jika dianggap pembelaran kurang menarik karena lebih menarik game yang siswa miliki di gadget mereka. Metode dan model pembelajaran yang kurang sempurna juga menjadi penyebab salah satu kejenuhan siswa dalam pembelajaran karena materi yang susah diterima oleh siswa. Menurut Ferdiana, V & Mulyatna, F (2020) mengemukakan bahwa kurang bervariasinya dalam proses pembelajaran dapat menyebabnya kejenuhan siawa.

Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh guru pada peserta didik untuk melakukan proses belajar sebagai akibatnya terjadi hubungan antara guru dengan melakukan komunikasi satu arah dan memiliki tujuan yang sama. Menurut Dimyani dan Mudjiono (2013: 297) pembelajaran artinya aktivitas terprogram yang dilakukan seorang guru untuk membantu siswa secara aktif dalam belajaar dengan didukung sumber belajar. Di dalam pembelajaran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan mengajar bersama siswa, guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar agar pembelajaran berjalan dengan kondusif. Salah satu strategi guru agar mencapai tujuan pembelajaran adalah menggunakan media yang tepat..

Pada masa pandemi seperti sekarang media pembelajaran sudah banyak berkembang dengan adanya kemajuan teknologi dan adanya tuntutan segala kegiatan dilaksanakan secara online. Menurut Ngafifi (2014) mengatakan bahwa Teknologi berperan penting bagi kehidupan manusia, teknologi merubah segala sesuatu menjadi lebih mudah. Dengan adanya kemajuan teknologi tenaga pendidik di tuntut agar mampu menyesuaikan penggunaan media dalam pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, dengan kemajuan teknologi media pembelajaran sudah berkembang dengan kemajuan sistem dalam android sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Di era revolusi industri ini berbagai jenis media pembelajaran telah banyak berkembang dan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android, sudah banyak pengembangan media berbasis android salah satunybera pengembangan *gamefication* bertingkat "Geficting". Pengembangan media *gamefication* bertingkat "*Geficting"* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Model *gamefication* ini merupakan upaya agar siswa dapat tertarik belajar menggunakan media berbasis android. Menurut Fitri Marina, Anantasia Maukar (2020) Definisi *gamefication* adalah sebuah game yang memiliki suatu produk, cara berfikir, proses, pengenalan, desain yang berada didalam suatu sistem. *Gamefication* merupakan penggunaan cara kerja, cara berfikir dan mekanisme game kedalam konteks pembelajaran.

Gamefication merupakan permainan game yang didalamnya bukan hanya untuk hiburan semata melainkan ada beberapa karakter yang harus ada didalamnya, beberpa karakter dalam *gamefication* meliputi *reward* pemenang, adanya penilaian, adanya tantangan setiap level, adanya peringkat sehingga membuat pemain terus penasara terus melanjutkan ke level berikutnya. Dalam game berbasis pendidikan ini yang disebut *gamefication* merupakan game yang membawa misi kepada pemainnya sehingga pemain merasa tertantang jika memulai untuk bermain game tersebut, jika bermain pemain merasa berada didalamnya.

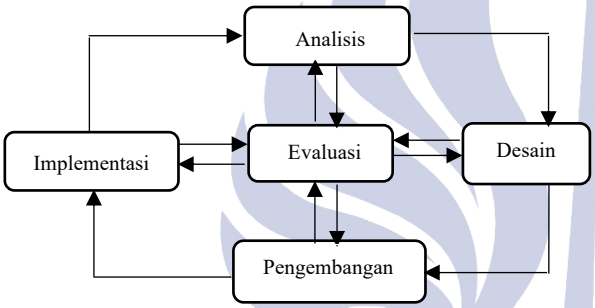
Menurut Umi Lailatul Qoidah (2021) Pembelajaran PPKn adalah suatu pembelajaran yang memiliki kaitan kuat dengan kehidupan sehari-hari yang membuat para pendidik dituntut untuk dapat menjelaskan materi pembelajaran dalam suatu pembelajaran yang nyata. Materi salah satunya yaitu materi Proklamasi. Kewarganegaraan Indonesia untuk mendapatkan kemerdekaan Republik Indonesia bukanlah hal yang mudah dan instan melainkan melalui proses yang sangat panjang, berdasarkan survei dilapangan siswa susah untuk belajar tentang masa lampau karena dianggap tidak menarik dan membosankan. Dari itu penulis mengkolaborasikan kesulitan belajar memahami materi proklamasi dengan menggunakan metode *gamefication* bertingkat *"Geficting"*. Siswa SD dalam melaksanakan proses pembelajaran lebih tertarik dengan media visual dikarenakan lebih bisa merangsang untuk mengikuti pembelajaran lebih cepat terekam untuk memahami dan mudah diingat. Menurut Sumadi, Mulyadi dan Es (2015) game yang memuat didalamnya banyak sekali konten pendidikan disebut dengan game edukasi. Menurut Prahastito (2016) dalam Restiana (2017: 25) game edukasi artinya sebuah permainan yang memiliki tujuan khusus untuk dapat merubah siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih termotivasi terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga tidak hanya sebagai hiburan saja melainkan untuk mendorong minat belajar siswa.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan teori, realita dan permasalahan yanga ada di lapangan, maka penulis melakukan penelitian dengan mengkolaborasikan antara *gamefication* ke dalam pembelajaran PPKN khususnya materi proklamasi buat siswa Sekolah Dasar, dan membuat mengerti kelayakan, keefektifitasan, dan kepraktisan penggunaan *gamefication* bertingkat "Geficting", melalui penelitian yang berjudul *"Pengembangan Gamefication Bertingkat "Geficting" Berbasis Android Pada Materi Proklamasi untuk siswa Sekolah Dasar".*

METODE

Dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian *Reseach and Development (R&D)* pada penelitian menggunakan model ADDIE versi Tegeh (2014) ada 5 tahapproses tahap dalam mengembangkan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kompenan dalam model ADDIE saling berkaitan.



Bagan 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Peneliti melaksanakan proses subjek uji coba penelitian yang pada saat pelaksanaannya ditujukan kepada siswa sekolah dasar yang akan dilaksanakan oleh siswa berjumlah 15 siswa. Pengembangan media *gamefication* bertingkat "*Geficting*" berbasis android yang dilaksanakan pada siswa sekolah dasar di SDN Kenongo dengan peneliti datang ke sekolah.

Dalam pengumpulan data peneliti memberikan beberapa instrument kepada para siswa untuk mengetahui kelayakan dan kefektifan dalam penggunaan *gamefication* bertingkat "*Geficting*" berbasis android, beberapa instrument yang dibagikan kepada dosen dan siswa merupakan lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar tes dan lembar angket.

Pengambilan data instrument yang pertama yaitu lembar validasi media dan materi dilaksanakan untuk validasi instrument yang pertama guna mengetahui *"Geficting"* layak untuk digunakan siswa sekolah dasar. Dalam validasi ini dilakukan penilaian oleh validator media dan materi.

Pengambilan data yang kedua yaitu lembar tes yang berisikan *pretest* dan *posttest. Pretest* diberikan kepada siswa sebelum praktik penggunaan media dengan jumlah 10 butir soal, posttest diberikan kepada siswa setelah praktik menggunakan media *gamefication* bertingkat "*Geficting*" berbasis android. Dalam pemberian tes berupa soal pilihan ganda yang berisikan materi pengertisn proklamasi, proses proklamasi, dan tookoh-tokoh yang terlibat dalam proklamasi.

Pengembangan penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari masukan, saran dan komentar dari berbagai para ahli validator media dan ahli validator materi. Data kuantitatif dihasilkan dari skor yang diperoleh pada lembar validasi media, lembar validasi materi.

Penelitian pengembangan media *gamefication* bertingkat "*Geficting*" yang menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu didapat dari hasil validasi media, validasi materi, tes, dan angket.

Tabel 1. Persentase Kelayakan

Kriteria	Kelayakan Produk	Hasil Tes Siswa	Hasil Angket Siswa
Tidak Layak	0 - 20%	0 - 20%	0 - 20%
Kurang Layak	21% - 40%	21% - 40%	21% - 40%
Cukup Layak	41% - 60%	41% - 60%	41% - 60%
Layak	61% - 80%	61% - 80%	61% - 80%
Sangat Layak	81% - 100%	81% - 100%	81% - 100%

(Arthana, 2005)

jika presentase ≥61% maka *Gamefication* bertingkat **"***Geficting"* dapat dikatakan layak.

Analisis data tes diperoleh dari *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami materi, dan setelah pengginaan media *gamefication* bertingkat "*Geficting*".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media *gamefication* bertingkat **"***Geficting"* berbasis android pada mata pelajaran pkn materi proklamasi untuk siswa kelas VI di SDN Kenongo

Tahap Analisis.

Analisis dilakukan pengumpulan data siswa untuk memahami kebutuhan siswa terhadap pembelajaran, lalu bagaimana guru bisa memberikan solusi terhadap masalah dalam proses pembelajaran siswa.

Kedua analisis dalam pembelajaran PPKN khususnya materi proklamasi materi yang berhubungan erat dengan kehidupan nyata sebelum Indonesia merdeka.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

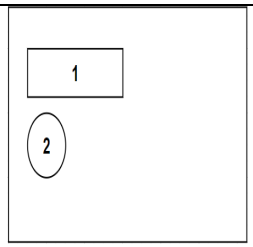
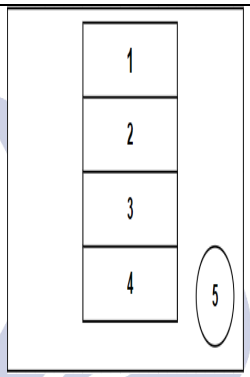
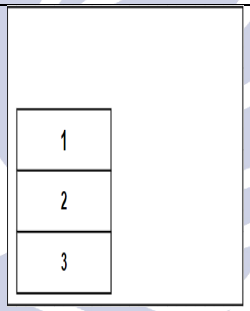
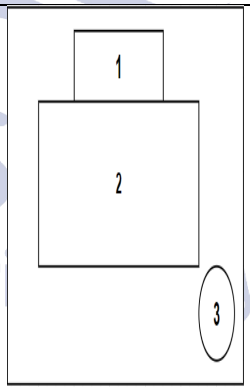
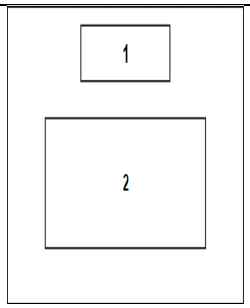
Ketiga hasil wawancara guru kelas VI SDN Kenongo untuk khususnya pembelajaran PPKN materi proklamasi siswa memerlukan sebuah perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang menarik. Pada masa pandemi covid19 siswa melaksanakan pembelajaran secara daring yang sudah terbiasa dalam penggunaan *smartphone*, dengan banyaknya kesempatan waktu siswa untuk bermain game yang hanya untuk bermain sehingga siswa tidak memanfaatkan *smartphone* dengan baik. Dengan hal itu siswa memerlukan suatu *game* yang berisikan pendidikan dan dapat mengedukasi siswa.

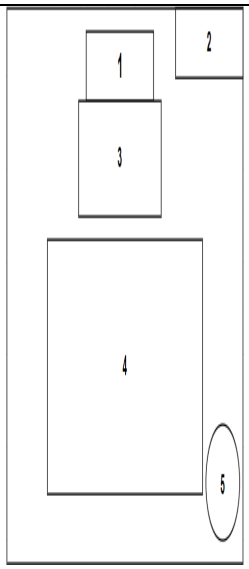
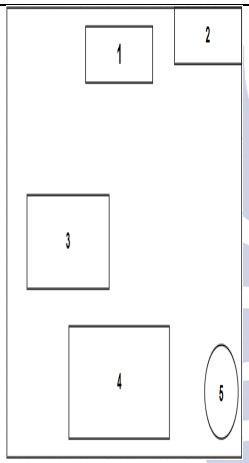
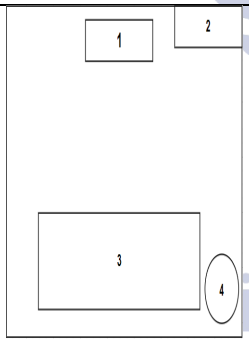
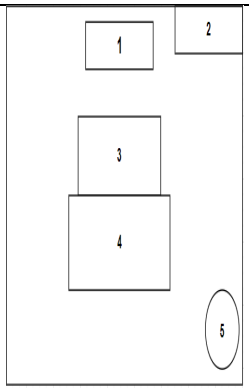
Keempat analisis masalah, menganalisis permasalahan yang ada di siswa SD, dengan perkembangan zaman siswa sulit tertarik dengan pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik. Masalah yang ditemukan penelti yaitu penggunaan media pembelajaran pembelajaran pada materi proklamasi krelas VI SD. Masalah lainnya juga siswa mempergunakan *smartphone* tidak dengan hal yang bermanfaat melainkan digunakan untuk bermain *game* yang untuk kesenangan sesaat siswa jika terus dibiarkan akan berdampak buruk bagi siswa. Sebaiknya *smartphone* digunakan untuk hal yang bermanfaat terutama untuk proses pembelajaran.

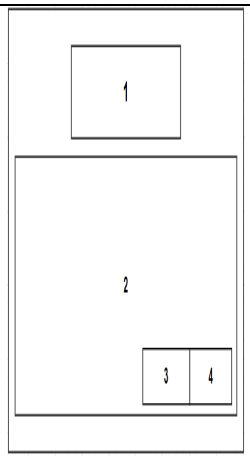
Kelima analisis solusi, peneliti mengumpulkan beberapa sumber penelitian untuk menyelesaikan masalah ini dengan membuat sebuah pengembangan aplikasi dengan berfokus kepada pembelajaran PPKN materi proklamasi dengan mengangkat perkembangan zaman yaitu *game* yang mempunyai tantangan dan bisa membuat siswa terfokus dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peneliti membuat media belajar *gamefication* bertingkat "*Gefictingʼʼ* berbasis android sebagai media yang membantu memenuhi kebutuhan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Tahap Desain. Peneliti dalam perancangan produk aplikasi *gamefication* bertingkat "*Gefictingʼʼ* berbasis android yaitu (1) menyusun rancangan pembelajaran (RPP); (2) kompetensi inti (KI); (3) kompetensi dasar (KD); (4) tujuan pembelajaran; (5) langkah-langkah pembelajaran; (6) metode pembelajaran; (7) penilaian. Menyusun matyeri yang akan dimasukkan kedalam media, membuat desain produk menggunakan *Microsoft word* berupa *draft game, flowchart game*, kesesuaian musik, bahasa, warna yang ada pada produk. Dalam penilaian pembuatan produk dibutuhkan ahli validator untuk menilai kelayakan produk berupa lembar validasi media, validasi materi, lembar tes *pretest posttest*, dan lembar angket.

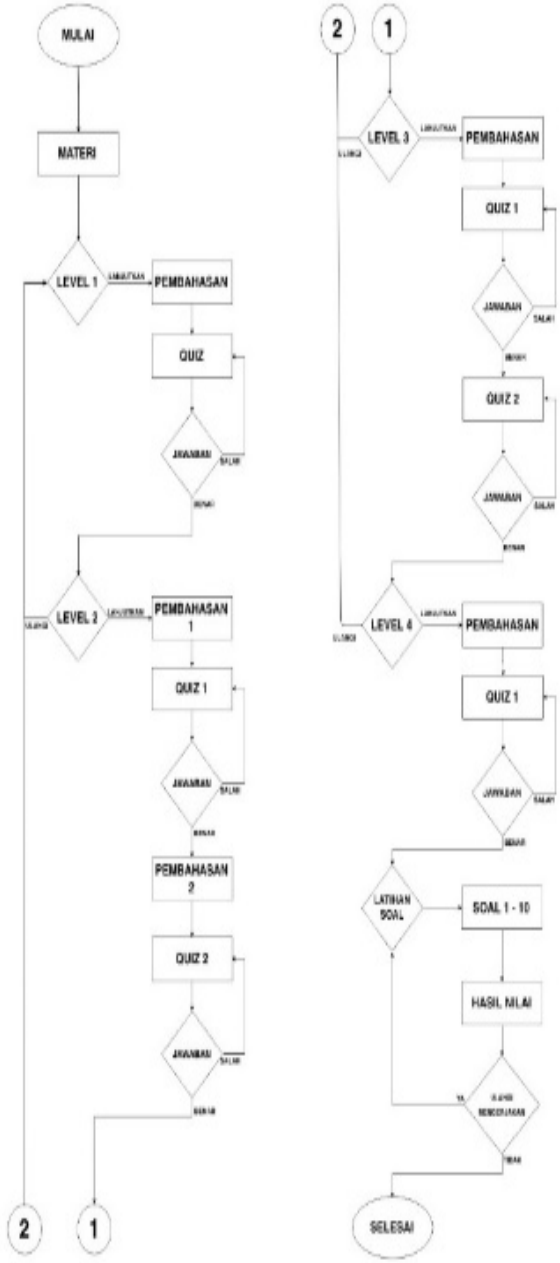
Tabel 2. *Storyboard gamefication* bertingkat "*Gefictingʼʼ*

NO	Gambar	Penjelasan
1.		**Tampilan Awal:** 1. Menu Materi 2. Sound On/Off
2.		**Tampilan Profil Pengembang:** 1. Judul Profil Pengembang 2. Profil Pengembang 3. Biodata Pengembang 4. Nama dan email Dosen Pembimbing 5. Tombol Next
3.		**Tampilan Beranda / Menu Utama:** 1. Judul *"Gamefication"* 2. Menu Level 3. Menu Next Level
4.		**Tampilan Profil Pengenalan Tokoh:** 1. Judul Pengenalan Tokoh 2. Profil Tokoh Pemeran Utama dalam permainan. 3. Tombol Next untuk pilih level
5.		**Tampilan Pilih Level** 1. Judul "Pilih Level" 2. Menu pilih Level 1-4 yang masih terkunci dan tombol mulai

6.		**Tampilan Penjelasan Singkat:** 1. Judul Level 2. bintang untuk menaikkan level 3. video ciplikan singkat penjelasan kemerdekaan RI 4. penjelasan materi singkat 5. Tombol Next ke halaman berikutnya
7.		**Tampilan Halaman Percakapan:** 1. Judul Level 2. Bintang untuk pergantian level 3. Tokoh di dalam percakapan 4. Isi percakapan 5. Tombol next ke halaman berikutnya
8.		**Tampilan Halaman Ilustrasi:** 1. Judul Level 2. Bintang untuk pergantian level 3. Penjelasan ilustrasi 4. Tombol Next ke halaman berikutnya
9.		**Tampilan Latihan Soal:** 1. Judul "QUIZ" 2. 3 Bintang untuk kesempatan menjawab 3. Soal quiz 4. Jawaban Quiz 5. Tombol Next ke soal berikutnya

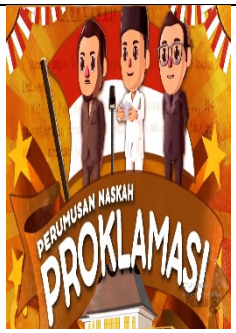
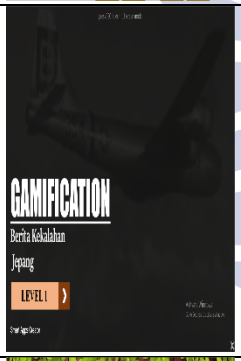
10.		**Tampilan Nilai Latihan Soal:** 1. Judul "Nilai Latihan Soal" 2. Nilai Latihan soal 3. Tombol untuk mengulang 4. Tombol Pilihan kembali ke menu pilihan level.

Bagan 2. *Flowchart* / Alur Perintah Aplikasi



Tahap Pengembangan.
Pembuatan produk awal yang telah dihasilkam oleh peneliti:

Tabel 3. Tampilan *Gamefication* Bertingkat "*Geficting*"

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Halaman Utama (Halaman Home)
2.		Intruksi
3.		laman Judul (Level 1 – Level 4)
4.		Pengenalan Tokoh
5.		Halaman pilihan level
6.		Halaman Penjelasan Singkat
7.		Halaman Percakapan
8.		Halaman ilustrasi
9.		Halaman Latihan Soal

Proses setelah produk awal selesai dilaksanakan beberapa validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dengan ahli validator materi Bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. serta validator media oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi S.Pd., M.Pd. pada 5 Januari 2022 dilaksanakan proses pengisisan lembar validasi materi dan media. Pada lembar validasi terdapat 11 soal untuk lembar materi dan 12 soal untuk lembar media dengan skor 0-4.

Adapun hasil dari pernyataan dari lembar validasi materi yang pertama menunjukkan bahwa tanggapan dari responden dari pernyataan "Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar" mendapat skor 3 yang artinya baik. Begitu pula dengan pernyataan yang kedua yakni "Kesesuaian materi dengan materi dan tujuan pembelajaran *"Geficting"* dan juga pernyataan ketiga yakni "Kesesuaian soal latihan dengan materi *"Geficting"* yang juga mendapatkan skor 3 yang artinya baik. Selanjutnya pernyataan keempat yaitu "Materi yang disampaikan lengkap dan benar" memperoleh skor 4 yang artinya sangat baik. Kemudian pernyataan kelima hingga ke delapan yang terdiri dari penyampaian materi disampaikan secara runtut, materi dalam media sesai dengan siswa, materi yang disampaikan mampu menambah pengetahuan siswa dan ketepatan struktur kalimat yang digunakan untuk penyampaian materi pada media menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain mendapatkan skor 3. Selanjutnya pernyataan kesembilan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor 4. Adapun pernyataannya yakni tentang keefektifan kalimat yang digunakan pada media. Dan pada pernyataan ke sepuluh yakni kalimat mudah dipahami oleh siswa dan pernyataan kesebelas yaitu materi dalam pembelajaran disajikan secara efektif memperoleh hasil yang baik atau mendapatkan skor 3.

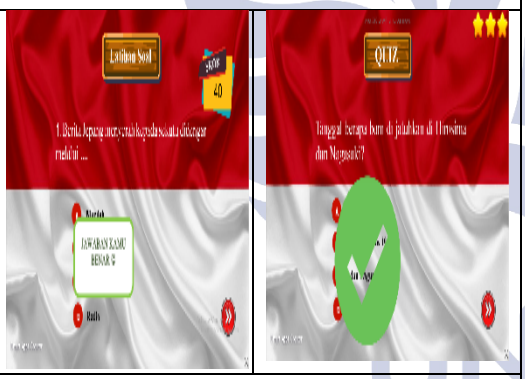
Sedangkan hasil perolehan validasi pada lembar validasi media mendapatkan jumlah nilai sebesar 42 poin. Jika dijabarkan terdiri dari beberapa pernyataan yang mendapatkan skor berbeda di setiap pernyataan. Adapun pernyataan yang pertama dan kedua yaitu "Kemenarikan tampilan pada media *"Geficting"* dan pemilihan animasi gambar sesuai dengan materi media *"Geficting"* mendapatkan skor 4 yang artinya sangat baik. Kemudian pernyataan yang ketiga yakni "Kejelasan pilihan yang digunakan pada materi" memperoleh hasil yang baik atau dengan skor 3. Selanjutnya pernyataan yang keempat yaitu "Pemilihan warna yang menarik dan sesuai pada materi media *"Geficting"* dan pernyataan kelima yang berbunyi "Pemilihan warna yang menarik dan sesuai pada materi media *"Geficting"* memperoleh skor yang sama yaitu 4 atau sangat baik. Pernyataan keenam yang menunjukkan tentang kejelasan petujuk penggunaan media *gamefication* bertingkat *"Geficting"* dan ketuju tentang ketepatan penggunaan font dan tulisan kembali mendapatkan skor dalam kategori baik yaitu 3. Tanggapan responden pada pernyataan ke delapan tentang ketepatan ukuran huruf yang digunakan memperoleh skor yang sangat baik atau 4. Kemudian Pernyataan kesembilan tentang ketepatan ukuran huruf yang digunakan mendapatkan skor 3 atau baik dan pernyataan kesepuluh tentang kejelasan dalam penulisan huruf agar mudah dibaca mendapatkan skor 4 atau sangat baik. Sedangkan pada pernyataan kesebelas yang menunjukkan tentang ketepatan pemilihan *Backsound* dalam penggunaan media untuk memudahkan siswa memahami media memperoleh skor 3 atau baik dan yang terakhir tanggapan responden terhadap kemudahan dalam penggunaan *gamefication* bertingkat *"Geficting"* bagi siswa Sekola Dasar memperoleh skor 4 atau sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi melalui pernyataan dan skor yang telah diperoleh kemudian direvisi sesuai dengan hasil tersebut. Adapun rincian revisi materi setelah validasi dapat dijelaskan secara rinci pada tabel 6.

Tabel 4. Rincian Revisi Materi Setelah Validasi

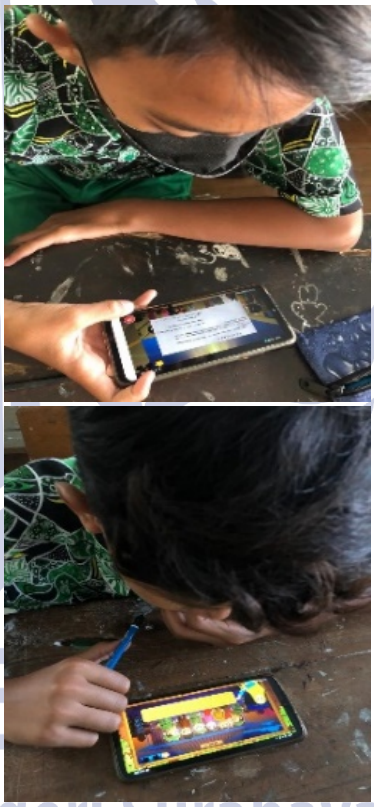
Rincian Revisi Materi Setelah Validasi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		
	Catatan: Pada halaman judul untuk memulai game sebaiknya di beri keterangan untuk masuk ke level 1 dan font perlu perbaikan serta background di ubah.	
2		
	Catatan: pada menu pilih level background terlalu sederhana dan formal. Untuk pilih level sebaiknya di beri simbol terkunci agar dapat di pahami apabila ingin next ke level berikutnya harus menyelesaikan level sebelumnya.	

3	 Catatan: untuk tokoh tidak konsisten, sebaiknya di samakan dengan tokoh kartun seperti pengenalan tokoh kartun di awal.
4	 Catatan: Untuk video sebaiknya di beri narasumber.
5	 Catatan:Pada bagian quiz apabila terjawab benar lebih baik di beri tanda centang hijau yang jelas.
6	 Catatan:. Pada bagian quiz apabila terjawab salah lebih baik di beri tanda silang merah yang jelas.

Tahap Implementasi.

Implementasi atau proses uji coba produk *gamefication* bertingkat "*Geficting*" berbasis android yang dilakukan oleh siswa kelas VI SDN Kenongo uji coba dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2022. Sebelum peneliti memulai untuk melakukan penelitian dilakukan membuat grup untuk memudahkan peneliti membagikan link aplikasi yang akan di download 15 siswa pada uji coba penelitian. Saat proses uji coba siswa dibimbing untuk proses download aplikasi dan bagaimana cara instal aplikasi agar dapat tampil di layar wallpaper *smartphone* siswa lalu siswa melaksanakan proses uji coba produk *gamefication* bertingkat "*Geficting*" berbasis android dengan serentak. Menurut Firdaus (2020), sebelum dan sesudah penggunaan produk perlu dilakukan tes untuk mengetahui peningkatan dalam pemahaman kognitif dalam subjek penelitian.



Gambar 1. Percobaan Penggunaan *gamefication* bertingkat "*Geficting*"

Menurut Asri (2018) dalam Firdaus (2020: 15-16) media pembelajaran yang menggunakan game edukasi membuat proses pembelajaran dan materi pembelajaran di rancang dengan bentuk sebuah permainan. Dengan adanya uji coba *gamefication* bertingkat "*Geficting*" ini, mempermudah pendidik dengan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Saat dilakukan uji coba produk peneliti membagikan lembar *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perkembangan dalam percobaan produk yang disediakan 10 butir soal, diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Adapun perolehan hasil nilai *pretest* dari

UNESA Universitas Negeri Surabaya

pengujian tersebut pada 15 responden sebesar 1170 dengan rata rata nilai 78. Sedangkan perolehan hasil nilai *posttest* mendapatkan nilai sebesar 1330 dengan nilai rata-rata sebesar 89.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan jika hasil dari peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebanyak 100% dengan hasil tersebut merupakan kriteria hasil yang sangat baik. Menurut Sudijono (2009) produk dapat dikatakan sangat efektif jika hasil presentase 81%-100%.

Pembagian respon siswa setelah penggunaan produk *gamefication* bertingkat **"***Gefícting"* berbasis android, lembar angket berisikan 12 pernyataan dengan skor yang berbeda. Adapun perolehan hasil yang pertama dengan pertanyaan "Apakah kamu menukai belajar dengan *game Gefícting?*" memperoleh skor 59. Kemudian pertanyaan kedua yaitu "Apakah kamu tertarik dengan *gamefication* bertingkat *"Gefícting"?*" mendapatkan skor 53. Artinya, responden cukup tertarik dengan game tersebut. Selanjutnya pada pertanyaan yang ketiga yakni tentang pemahaman materi pada pembelajaran *Gefícting* yang ditunjukkan melalui pertanyaan "Apakah materi dalam pembelajaran *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* mudah dipahami?". Dari peryataan tersebut mendapatkan perolehan skor 56. Begitu pula dengan pertanyaan keempat yang memperoleh skor yang sama. Adapun pertanyaannya yakni "Apakah dalam *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* kuis sudah sesuai dengan materi?" Hal tersebut tentu berkaitan dengan kesesuaian kuis dengan materi yang ada pada pembelajaran *Gefícting*.

Kemudian pertanyaan yang kelima berkaitan dengan fungsi dari *Gefícting*. Di mana pada angket dituangkan pada perntanyaan "Apakah *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* dapat membantu kamu untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri?" yang memperoleh hasil skor 55. Begitu juga dengan pertanyaan yang keenam yakni "Apakah penggunaan *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* sudah cocok diterapkan pada materi prokllamasi pada siswa Sekolah Dasar" yang mana mendapatkan skor 55. Kemudian pertanyaan ketujuh mendapatkan skor 56 dengan pernyataan "Apakah kamu menyukai *gamefication* bertingkat *"Gefícting"?*". Selanjutnya pertanyaan kedelapan yang berkaitan tentang kemudahan dalam penggunaan game memperoleh skor 55. Di mana dituangkan pada pertanyaan Apakah *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* mudah dalam penggunaanya?". Selain itu pada angket juga dituliskan dengan pernyataan tentang pemilihan bahasa supaya mudah untuk dipahami yang dituangkan melalui pertanyaan "Apakah pemilihan bahasa dalam *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* mudah dipahami?". Pada pertanyaan tersebut memperoleh skor 54. Kemudian pada pertanyaan kesepuluh yang berisi tentang kesesuaian warna pada *gamefication* bertingkat mendapatkan skor 56 yang artinya cukup baik. Dan pada pertanyaan kesebelas berhubungan dengan manfaat dari *Gefícting* yang disajikan dalam bentuk pertanyaan "Apakah *gamefication* bertingkat *"Gefícting"* dapat meningkatkan semangat belajar?" yang kemudian mendapatkan skor 54. Dan pertanyaan terakhir berhubungan dengan kejelasan suara yang disajikan dalam bentuk pertanyaan "Apakah suara pada *game* sudah terdengar jelas?" mendapatkan skor yang sangat baik yakni 57 poin. Dari seluruh pertanyaan yang disajikan dalam angket memperoleh jumlah skor sebesar 666 poin.

Hasil produk *gamefication* bertingkat **"***Gefícting"* berbasis android mendapat presentase nilai 92,5% dengan hasil presentase sangat praktis. Menurut Sudiman, dkk (2014) pembelajaran dapat berjalan secara maksimal jika siswa mendapatkan proses pembelajaran yang menarik dengan mendapatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pelsanaan pembelajaran berlangsung.

Tahap Evaluasi.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilaksanakan oleh peneliti pada setiap tahapam sebagai perbaikan dan penyempurnaan produk. Proses perbaikan dihasilkan dari evaluasi tahap analisis dan tahap desain dengan dosen pembimbing, dengan mendapat saran perbaikan dan dilaksanakan evaluasi perbaikan dari saran dosen. Evaluasi dari pengembangan produk dihasilkan dari para ahli yang sesuai dibidangnya untuk validator ahli materi dan ahli validator media yang sesuai dengan produk *"gefícting"*, setelah dilaksanakan perbaikan dari saran ahli validator dan jika produk dikatakan kayak maka dilaksanakan evaluasi pada tahap implementasi yang pada tahap ini peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* guna mengetahui produk *"gefícting"* dapat berpengaruh pada siswa kelas VI SDN Kenongo pada materi proklamasi. Hasil uji coba pada 15 siswa menghasilka presentase produk *"gefícting"* sangat baik untuk proses pembelajaran siswa. Menurut Susanto (2016) dalam Sulistyoningrum (2019) bahwa hasil belajar merupakan segala perubahan kognitif, afektif, dan pdikomotor pada siswa dari hasil pelaksanaan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari adanya penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk aplikasi *gamefication* bertingkat "*Gefícting"* berbasis android pada mata pelajaran PPKN materi proklamasi untuk siswa kelas VI SD. Pengembangan *gamefication* bertingkat **"***Gefícting"* diperhatikan aspek-aspek pada aplikasi seperti keefektifan, kelayakan dan kepraktisan dalam produk, dilakukan uji validasi materi dan uji validasi media kepada para ahli guna mendapatkan presentase kelayakan produk yang

dihasilkan peneliti. Hasil uji coba dari validator materi mendapat 72,7% kriteria produk layak, hasil uji coba validator media mendapat 87,5% kriteria produk sangat layak.

Keefektifan produk aplikasi *gamefication* bertingkat "*Geficting"* berbasis android dihasilkan dari nilai *pretest* da*n posttest* siswa kelas VI SDN Kenoingo. Hasil dari perolehan *pretest* 78 dan hasil perolehan *posttest* 89. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 100% dengan kriteria sangat baik

Kepraktisan dihasilkan dari lembar angket setelah siswa mempraktikkan *gamefication* bertingkat "*Geficting",* perolehan hasil lembar angket dengan presentase 92,5% kriteria sangat praktis.

Saran

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk Pengembangan *Gamefication* Bertingkat *"Geficting"* dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas, hasil belajar, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin berkembang peneliti berharap perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan adanya kemajuan teknologi dengan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dimyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta

Ferdiana, V. & Mulyatna, F. (2020). Pengaruh ModelPembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. Prosiding Seminar Nasional Sains 2020, 1 (1): 442-446.

Firdaus, Yeni Amalia. (2020). Pengembangan Media GameEdukasi "Petualangan Si Isaac" Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar (Skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Ngafifi, Muhammad. 2014. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Social Budaya. Jurnal Perkembangan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi 2(1), 34-35.

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science), 5(3), 219-228.

Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. IPTEK Journal of Proceedings Series, (5), 22-27.

Restiana, R. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Sudijono, A. (2015). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sumadi, C. D., Mulyani, S., & Es, W. A. (2015). Pengembangan Media Game Senyawa Hidrokarbon Pada Pembelajaran Kimia si SMA Batik 1 Surakarta dan SMA Batik 2 Surakarta, 4(2), 82–88.

Sulistyoningrum, Ajeng. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Tegeh, I Made. dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.

Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. FIP UNESA.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya