

Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel

Interactive e-modul development with gamification based on fable text learning

Khusnul Fatimah¹, Tono Viono^{2,*}, & Ari Ambarwati³

^{1,2,3}Universitas Islam Malang

Jl. Mayjen Haryono 193, Kota Malang, Indonesia

¹Email: fatimahkhusnul02@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0007-9548-3349>

^{2,*}Email: tonoviono@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0004-2442-4788>

³Email: ariati@unisma.ac.id; Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2519-1483>

Article History

Received 18 June 2023

Revised 12 September 2023

Accepted 21 September 2023

Published 4 October 2023

Keywords

e-module; fable text; gamification; interactive; material development.

Kata Kunci

e-modul; teks fabel; gamifikasi; interaktif; pengembangan materi.

Read online

Scan this QR code with your smart phone or mobile device to read online.



Abstract

The change in the learning paradigm demands innovation in learning components. Electronic modules can encapsulate innovation regarding input, learning instruments, and facilities. Based on the needs analysis, fable text is essential because it can instill character. This research aims to develop a gamification-based interactive e-module to provide interactivity experience through games for students. The research method used is the Research and Development (R&D) method, with the development process using the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The ADDIE model is systematic, easy, and has an iterative evaluation, so it is appropriate to be applied to develop modules. Media and material experts' results of the validation test stated that the module was categorized as valid. Based on the limited trial, it was found that students' responses to the e-module showed a very good category in terms of ease of use, attractiveness, language use, and media display. The results of the broad trial showed a number less than 0.05, so it can be stated that the Komiknesia e-module was proven effective in improving student learning outcomes.

Abstrak

Perubahan paradigma belajar menuntut inovasi komponen pembelajaran. Modul elektronik dapat merangkum inovasi dari segi input, instrumen dan sarana pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan teks fabel termasuk esensial karena dapat menanamkan karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan e-modul interaktif berbasis gamifikasi untuk memberi pengalaman interaktivitas melalui gim bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Model ADDIE sistematis, mudah, dan memiliki evaluasi yang berulang sehingga tepat diterapkan untuk mengembangkan modul. Hasil uji validasi ahli media dan materi menyatakan modul berkategori valid. Berdasarkan uji coba terbatas diperoleh bahwa *respons* siswa terhadap e-modul menunjukkan kategori sangat baik dalam segi kemudahan penggunaan, kemenarikan, penggunaan bahasa dan tampilan media. Hasil uji coba luas menunjukkan angka kurang dari 0.05 sehingga dapat dinyatakan bahwa e-modul Komiknesia terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Copyright © 2023, Khusnul Fatimah, Tono Viono, & Ari Ambarwati.

How to cite this article with APA style 7th ed.

Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945—958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>



A. Pendahuluan

Arah perubahan belajar selama pandemi menyoroti tiga hal penting. Pertama, guru dapat memilih capaian pembelajaran yang terfokus pada pembelajaran esensial (Suhardi et al., 2021). Kedua, percepatan arah digitalisasi dalam setiap komponen pendidikan (Suartama et al., 2019). Ketiga, pembelajaran yang membangun kecakapan hidup dan Kesehatan (Atmaja et al., 2021). Ketiga aspek perubahan tersebut kemudian dirancang menjadi pembelajaran paradigma baru melalui Merdeka Belajar guna merespons revolusi industri 4.0 (Yamin & Syahrir, 2019). Selain itu, perubahan-perubahan saat pandemi juga dapat dijadikan sebagai katalisator dalam mencapai arah pendidikan saat ini (Diana, 2021).

Seiring dengan tuntutan tersebut ditambah tekanan dari pemerhati pendidikan, sekolah sebagai institusi masyarakat perlu melakukan inovasi dalam pemberian pelayanan publik (Darnawati et al., 2019). Inovasi tersebut dapat digali dari peningkatan kualitas setiap komponen pembelajaran. Dari segi pemilihan input pembelajaran guru dapat memberikan sumber belajar interaktif yang melibatkan sarana visual (Zulaiha & Kusuma, 2020) dan auditif sehingga dapat meningkatkan sekitar 50% kemampuan kognitif siswa selama kegiatan belajar (Rusman et al., 2012). Dari segi instrumen guru dapat melakukan inovasi dengan menghadirkan media pembelajaran yang efektif sehingga siswa mudah dalam memahami pembelajaran (Hakim & Windayana, 2016). Dari segi sarana, guru dapat menghadirkan pola asesmen yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa (Wulan et al., 2018).

Untuk merangkum ketiga aspek inovatif tersebut guru dapat memanfaatkan modul pembelajaran. Sejalan dengan instruksi Kemendikbud, modul mencakup isi materi, model, evaluasi, dan dapat digunakan secara mandiri (Zulaiha & Kusuma, 2020). Di masa perubahan paradigma pada proses pembelajaran saat ini, kelebihan modul tersebut akan semakin baik jika memanfaatkan teknologi (Atmaja et al., 2021). Modul pembelajaran elektronik terbukti efektif dan dapat memperkaya pengalaman siswa dalam pembelajaran. Penggunaan medium penyampai yang dinamis dan interaktif memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran (Nesri & Kristanto, 2020). Modul interaktif mampu memenuhi standar kualitas bagi guru dan siswa dan berdampak baik dalam pemerataan dan konsistensi sumber belajar karena sifatnya yang memiliki aksesibilitas tinggi dan ramah lingkungan karena membantu mengurangi penggunaan kertas (Amril & Thahar, 2022; Koesnandar, 2019). Sejumlah penelitian telah membuktikan penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini tergambar dalam dua penelitian yang dilakukan oleh Deliany et al. (2019) yang menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) dan Novitasari (2016) yang menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika. Selain itu dalam rumpun pendidikan agama Islam terdapat Janah (2015) dalam penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran Fiqih.

Berdasarkan sejumlah pengembangan modul interaktif yang telah dilaksanakan masih belum jelas jenis modul interaktif mana yang paling efektif dalam meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa (Cheng, 2009). Pengembangan modul interaktif hanya berfokus pada pengalaman mengoperasikan bukan pada situasi dan kondisi yang dibutuhkan agar materi tersebut dapat dialami langsung oleh penggunanya. Pengembangan modul interaktif akan diupayakan untuk memfasilitasi siswa untuk dapat berpartisipasi melalui aktivitas gim yang menyenangkan (Hussein et al., 2023). Gamifikasi juga dalam term lain merupakan

metode pembelajaran yang menggunakan prinsip permainan (gim) yang diterapkan secara spesifik pada pendidikan untuk memberikan pemahaman ulang terkait sebuah fenomena (Chugh & Turnbull, 2023). Sehingga pengembangan modul ini merupakan tawaran atas kesenjangan tersebut dengan mengembangkan e-modul interaktif berbasis gamifikasi yang mengajak siswa mengalami pembelajaran bermakna secara langsung baik secara pengoperasian dan penyelesaian tahapan-tahapan gim yang ada dalam modul. Dalam modul ini siswa diajak untuk membantu tokoh hewan untuk menyelesaikan semua rintangan permainan. Pada tahap tertentu terdapat sisipan materi dan evaluasi yang berkaitan dengan indikator pencapaian kompetensi pada materi teks fabel. Pengembangan ini dimaksudkan agar siswa dapat ikut bergabung dalam kisah petualangan hewan sebagai inti cerita modul dan memahami materi dan konsep-konsep dalam teks fabel.

Tujuan pembelajaran sastra pada dasarnya sama pada setiap jenjang atau tingkat pendidikan yakni untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, menambah wawasan kebudayaan, membangun rasa ingin tahu dan penemuan, serta menyokong pembentukan karakter siswa (Indriyani & Ramadhan, 2017). Atas dasar tujuan tersebut teks sastra (termasuk fabel) penting dipelajari karena memiliki fungsi utama yakni memperbaiki budi pekerti, meningkatkan rasa kemanusiaan, meningkatkan kesadaran sosial budaya, serta menajamkan ide kreatif melalui imajinasi (Hardianti, 2019; Riana, 2020). Nilai-nilai yang terkandung dari kisah hewan ini tidak sekadar untuk transfer pengetahuan saja namun juga dapat menajamkan sensitivitas indra, emosi, imajinasi dan estetika siswa (Duski, 2015). Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel di kelas VII.

B. Metode

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran teks Fabel ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE sistematis, mudah dan memiliki evaluasi yang berulang sehingga tepat diterapkan untuk mengembangkan modul (Branch, 2019). Pengembangan e-modul interaktif ini menerapkan beberapa kegiatan. Pertama, analisis kebutuhan belajar, tujuan pembelajaran dan daya dukung. Kedua, mendesain instrumen pengembangan dan penelitian berdasarkan analisis kebutuhan. Ketiga, mengembangkan modul dan mengevaluasi berdasarkan pertimbangan ahli materi dan media. Keempat, mengujikan modul dalam dua skala uji coba, yakni uji coba terbatas yang telah dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2022 pada 13 responden di MTs Negeri 6 Aceh Timur. Uji coba terbatas akan berfokus pada respons siswa atas penggunaan modul, tanpa bermaksud melakukan uji hipotesis. Sedangkan uji coba luas diadakan pada tanggal 4 Januari 2023 di MTs Hasyim Asy'ari Kota Batu pada 32 responden kelas VII-A. Kelima, evaluasi yang dilaksanakan secara berulang pada setiap langkah penelitian.

Pada tahap analisis kebutuhan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara terhadap 21 siswa MTsN 6 Aceh Timur dan 2 orang guru Bahasa Indonesia untuk menentukan profil modul yang dibutuhkan pada teks fabel. Lokasi penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran minimum kemampuan siswa dalam pembelajaran teks fabel karena letak lokasi penelitian berada di daerah terluar. Selanjutnya data tersebut disusun berdasarkan prinsip pengembangan modul yang digunakan sebagai kisi-kisi instrumen validasi ahli. Ahli materi akan validasi kriteria *self instruction*, *self*

contained, stand alone, adaptive dan *user friendly*. Ahli media akan validasi cara kerja modul dalam segi kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, antar muka, dan kompatibilitas. Respons siswa dalam menggunakan modul diperoleh dari angket jaring saat uji coba terbatas telah dilaksanakan. Uji coba luas menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest* menggunakan instrumen tes pilihan ganda. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik *paired t-test* berbantuan SPSS untuk mengukur signifikansi perubahan setelah dilaksanakan perlakuan.

C. Pembahasan

Berdasarkan wawancara dua responden guru Bahasa Indonesia di MTsN 6 Aceh Timur didapat pengetahuan terkait kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis elektronik khususnya multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis elektronik dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode gamifikasi diproyeksikan dapat meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia siswa. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran guru dapat dilihat pada Tabel 1.

Selanjutnya hasil analisis kebutuhan pada siswa didasarkan pada hasil asesmen diagnostik minat belajar pada teks fabel dari siswa. Asesmen diagnostik dilakukan pada 21 orang responden siswa kelas VII di MTsN 6 Aceh Timur melalui teknik wawancara terbuka. Hasil diagnosis menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai teks fabel karena mudah dimengerti dan dekat pada dunia anak-anak. Selanjutnya siswa menyatakan bahwa salah satu unsur intrinsik teks fabel yang sangat penting adalah amanat. Amanat merupakan pesan yang dimaksudkan penulis setelah pembaca menelaah jalinan cerita dari tokoh hewan. Tingkatan materi disusun sebagai akumulasi referensi berupa jenis teks fabel, ciri teks fabel, dan unsur intrinsik fabel.

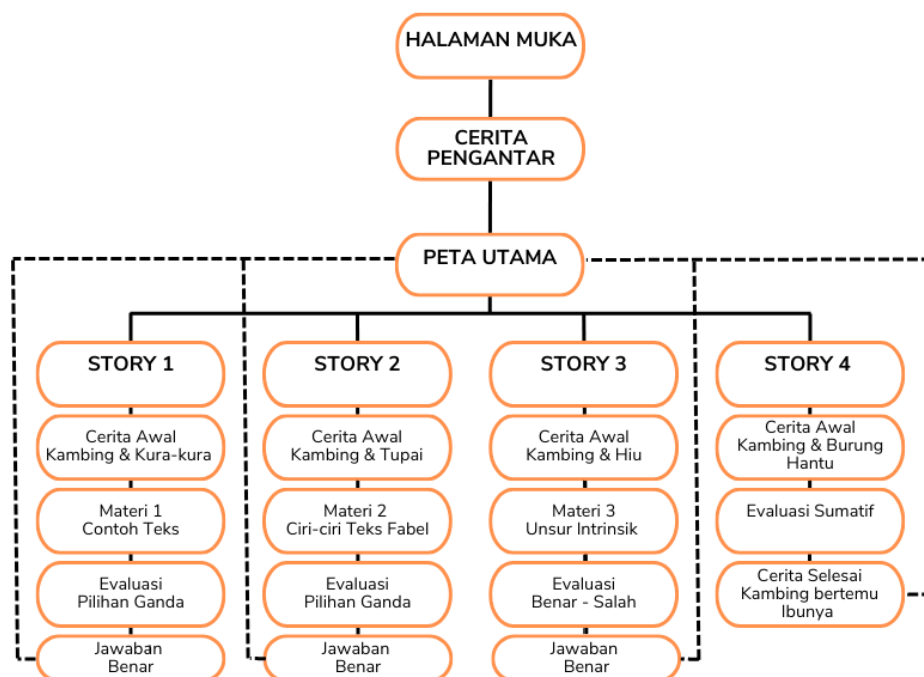
Tabel 1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Guru

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

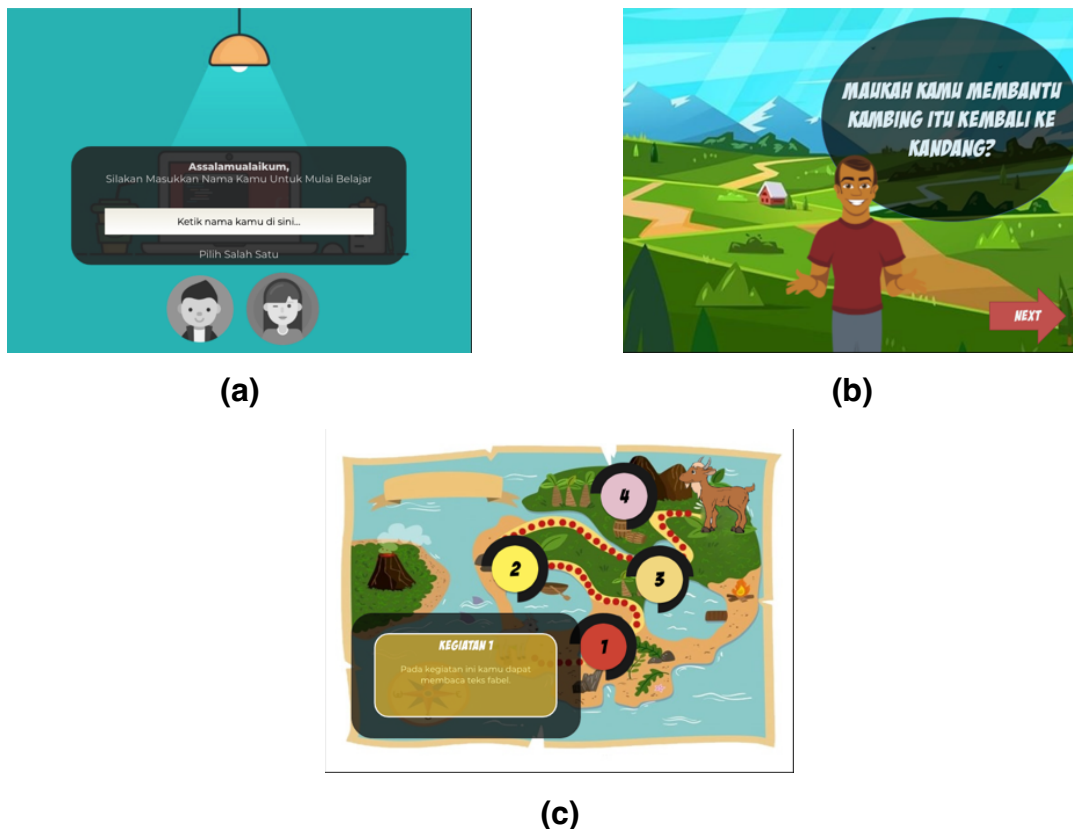
1. Tahap Desain

Penelitian ini menggunakan perangkat lunak pembuat multimedia interaktif *Articulate Storyline* (AS). Perangkat lunak ini banyak digunakan karena antarmuka yang mudah dan identik dengan MS PowerPoint juga hasil *output* yang kompatibel dengan segala jenis perangkat/gawai (Agustina et al., 2021; Hadza et al., 2020; Janah, 2015; Juhaeni et al., 2021; Khusnah et al., 2020). AS memberikan kemudahan antar-*slide/story* dengan menggunakan tombol. Untuk memudahkan pemetaan cerita AS peneliti merancang *storyboard* yang bisa digunakan untuk mengatur perpindahan *slide/story* di dalam multimedia interaktif yang dibuat (Gambar 1). Produk dari penelitian ini rencananya akan diberi nama Komiknesia merujuk pada pemanfaatan gambar berseri yang mirip komik.

Halaman muka pada e-modul Komiknesia yang dikembangkan diatur agar pengguna dapat merasakan pengalaman dua arah. Pengguna dapat memasukkan nama dan gender kemudian e-modul akan merespons dengan menyapa nama pengguna (Gambar 2a). Selanjutnya pengguna dibawa ke dalam cerita pengantar tentang seekor kambing yang tersesat. Salah satu tokoh dalam cerita tersebut akan menanyakan respons kesediaan pengguna mengikuti arahan dalam modul tersebut (Gambar 2b). Pengguna akan dibawa ke dalam peta utama (*main map*) yang merupakan *slide* utama/*anchor* terhadap empat materi yang disajikan (Gambar 2c). Tersedia tombol-tombol dengan angka yang dapat membawa pengguna untuk mempelajari kisah kambing (tokoh utama modul) dan sisipan materi di dalamnya.



Gambar 1. *Storyboard E-Modul*



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

Selanjutnya pengguna dapat mempelajari empat materi yang tersedia di dalam modul dengan menekan tombol angka di dalam peta utama. Pada kegiatan 1 pengguna akan diajak berpetualang bersama tokoh utama anak kambing untuk menjawab tantangan dari seekor kura-kura. Kegiatan ini berfokus pada penggalian skemata pengguna terhadap teks fabel dengan memberi contoh teks fabel kemudian menjawab evaluasi formatif yang telah disediakan pada akhir kegiatan ini. Pengguna yang menjawab benar dapat kembali ke peta. Pada kegiatan 2 pengguna kembali harus menghadapi tantangan dari seekor tupai dengan menjawab evaluasi formatif mengenai ciri-ciri teks fabel. Sebelumnya pengguna akan diberikan materi interaktif mengenai ciri-ciri teks fabel. Pada kegiatan 3 pengguna akan bertemu dengan hiu yang memberikan materi mengenai unsur-unsur intrinsik dalam teks fabel. Di level ini pengguna harus menyelesaikan permainan berlayar. Pengguna dapat menekan tanda panah ke kiri atau kanan untuk menghindari kapal di depan yang sedang melaju (Gambar 3a).



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

Unsur gamifikasi lainnya terlihat pada kegiatan 4 mengenai evaluasi sumatif. Sebelum mengerjakan evaluasi sumatif pengguna harus menyelesaikan permainan *puzzle* terlebih dahulu. Pengguna harus menyusun gambar ular tersebut hingga tersusun sebagaimana gambar semestinya dalam waktu 100 detik (Gambar 3b). Pada setiap akhir kegiatan pengguna harus menjawab pertanyaan formatif yang ada untuk menyelesaikan tantangan pada setiap levelnya. Pertanyaan yang diberikan didominasi oleh pilihan ganda dan pilihan benar-salah. Evaluasi sumatif diberikan di kegiatan 4 melalui 10 pertanyaan pilihan ganda yang berfungsi untuk mengukur ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan

Kriteria penilaian untuk digunakan dalam validasi ahli terdiri dari dua aspek, yakni materi dan media yang akan dinilai oleh dua orang ahli di setiap aspeknya. Instrumen validasi ahli berjumlah 14 butir soal angket dengan menggunakan Skala Likert dengan 5 kriteria penilaian pada setiap aspeknya (lihat Tabel 2).

Hasil pengembangan e-modul Komiknesia telah divalidasi oleh dua orang validator ahli media dengan perolehan nilai 98,5% oleh validator 1 dan 92,85% dari validator 2. Kedua validator memberikan nilai dengan kategori valid. Perbaikan minor perlu dilakukan pada gambar latar yang digunakan pada kegiatan 4 yang tampak sedikit pecah sehingga kurang memberikan tampilan antar muka yang baik.

Pada aspek materi perolehan nilai dengan persentase 94,28% oleh validator 1 dengan kategori valid dan 97,14% dari validator 2 dengan kategori valid. Kedua validator sepakat tidak perlu dilakukan perbaikan pada aspek materi karena e-modul Komiknesia yang telah diujikan dapat digunakan sesuai dengan kurikulum, memiliki level *scaffolding* yang sesuai dengan kriteria usia siswa, dan dapat berdiri sendiri sebagai modul interaktif.

Berdasarkan hasil validasi ahli tersebut, peneliti melakukan revisi minor terhadap beberapa elemen gambar latar yang menjadi perhatian perbaikan. Setelah itu peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap 13 orang siswa MTsN 6 Aceh Timur untuk mengukur respons pembelajaran menggunakan e-modul Komiknesia. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *discovery learning*. Siswa memberikan umpan balik terhadap media dan materi dalam modul menggunakan angket jaring.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

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

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

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

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

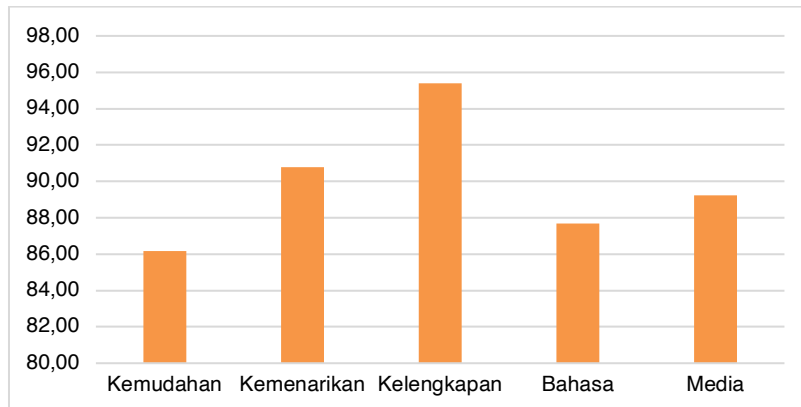
No.	Kategori	Rata-Rata Perolehan
1.	<i>Self Instruction</i>	4,8
2.	<i>Self Contained</i>	4,75
3.	<i>Stand Alone</i>	5
4.	<i>Adaptive</i>	4,6
5.	<i>User Friendly</i>	5

3. Tahap Implementasi

Hasil angket jaring yang telah disebarkan kepada 13 orang responden tersebut menyatakan kemudahan penggunaan berada pada nilai 86,15% dengan kategori sangat baik. Pada kemenarikan responden terhadap pembelajaran dengan menggunakan e-modul Komiknesia berada pada nilai 90,77% dengan kategori sangat baik. Dari kriteria kelengkapan materi responden menjawab pada persentase nilai 95,38% dengan kategori sangat baik. Pada kriteria penggunaan bahasa di dalam e-modul Komiknesia responden memberikan respons 87,69% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada kriteria penggunaan media berada pada persentase nilai 89,23% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 4. Berdasarkan perolehan data pada uji coba terbatas perlu dilaksanakan uji coba luas untuk menilai sejauh mana efektivitas e-modul Komiknesia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pada kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik dalam teks fabel.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-18.750	8.328	1.472	-21.753	-15.747	-12.736	31	.000

**Gambar 4. Grafik Hasil Angket Uji Coba Terbatas**

Uji coba luas dilaksanakan kepada 32 orang siswa di MTs Hasyim Asy'ari Kota Batu dengan menggunakan satu kelas eksperimen. Pretes diberikan sebelum memberikan perlakuan. Instrumen tes menggunakan 10 soal pilihan ganda untuk mengukur kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel. Pretes diberikan sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan e-modul Komiknesia dengan berbantuan metode *discovery learning*. Hasil uji coba luas menunjukkan taraf signifikansi $0.000 < 0.05$ yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel sebelum dan setelah mendapat perlakuan (lihat Tabel 5).

4. Tahap Evaluasi

Berdasarkan paparan pada hasil penelitian terdapat beberapa temuan bahwa e-modul Komiknesia dinyatakan layak untuk diberikan pada kriteria siswa tingkat MTs dan berpengaruh secara signifikan pada hasil pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel. Uji validitas dan respons siswa menemukan bahwa e-modul Komiknesia valid dari segi media dan materi. Dari segi media e-modul Komiknesia mampu memberikan pengalaman interaktif dengan tampilan berwarna dan fitur yang dapat dimainkan (*playable*). Tampilan yang menarik dapat membantu siswa dengan karakteristik konkret–abstrak memahami materi pembelajaran. Siswa tingkat MTs berada pada fase peralihan antara operasional konkret ke operasional formal dengan karakteristik utama mampu mengolah informasi yang jelas, klasifikasi dan pengaturan masalah (Astuti & Supriyono, 2020). Hal ini dikarenakan penggunaan gambar menjadikan konsep-konsep abstrak di dalam cerita fabel dapat disimbolkan ke dalam gambar dan cerita sehingga memudahkan aspek kognitif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media multimodal (audio, visual, dan interaktif) dalam modul ini juga memberi kesempatan yang sama kepada siswa dalam menerima materi

dengan taraf yang sama. Siswa dapat merespons melalui indra materi unsur intrinsik teks fabel dengan muatan yang sama sehingga tidak terjadi kesenjangan informasi di antara siswa (Arifin & Wardani, 2020).

Temuan penelitian juga menemukan multimedia interaktif yang dapat dimainkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dalam materi pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan berbagai indra saat menggunakan modul tersebut secara nyaman dan menyenangkan. Penggunaan media yang beragam dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mempermudah penyampaian konsep-konsep utama dalam pembelajaran yang berkaitan dengan tuntutan kurikulum (Fuady & Mutalib, 2018).

Selain itu gamifikasi berupa cerita petualangan juga dapat meningkatkan pengalaman antarmuka dua arah yang memberikan peluang bagi modul memfasilitasi pembelajaran. Penekanan pada bidang teknologi pembelajaran kini telah bergeser dari rutinitas ke dalam desain yang mampu memfasilitasi belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Gamifikasi dalam e-modul Komiknesia juga memberikan keuntungan berupa ketertarikan siswa terhadap serangkaian kegiatan di dalam modul dan penanaman nilai karakter berdasarkan cerita utama di dalamnya (Saripudin et al., 2021). Media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan salah satu media yang menarik dan interaktif, yang mengutamakan kolaborasi dan komunikasi serta dapat meningkatkan motivasi belajar, tantangan, dan rasa ingin tahu (Arwansyah et al., 2022).

Modul interaktif secara efektif dapat diterapkan pada semua kalangan usia dan latar belakang. Perubahan dari pola pengajaran didaktis tradisional kepada pembelajaran aktif melalui paradigma konstruktivisme menunjukkan peningkatan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah berdasarkan pengalaman langsung pengguna (Franco & DeLuca, 2019). Seperti yang ditunjukkan pada hasil temuan bahwa siswa merasa senang dan nyaman menggunakan modul karena dapat mengaktifkan pengetahuannya untuk menjalani setiap tantangan dalam modul. Materi disajikan secara bertahap dengan pengalaman yang berbeda pada setiap level/tingkatan materinya. Ditambah dengan evaluasi formatif dan sumatif pada setiap kegiatannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari hasil uji coba luas.

D. Penutup

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan produk e-modul Komiknesia berbasis gamifikasi dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat valid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Respons siswa terhadap e-modul menunjukkan kategori sangat baik dalam segi kemudahan penggunaan, kemenarikan, penggunaan bahasa dan tampilan media. Hasil temuan dalam uji coba luas menunjukkan angka kurang dari 0.05 sehingga dapat dinyatakan bahwa e-modul Komiknesia sangat cocok diterapkan pada pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik fabel karena terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Konsep gamifikasi pada modul juga memberikan pengalaman langsung melalui jalinan multimedia interaktif yang dapat dimainkan sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari konsep dan materi pembelajaran. E-modul Komiknesia dapat digunakan sebagai modul pembelajaran dalam skala yang lebih luas.

Pengembangan ini hanya terbatas pada materi dengan ruang lingkup tujuan pembelajaran yang kecil. Untuk itu penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh untuk

mengakomodasi seluruh tujuan pembelajaran dalam teks fabel. Kemungkinan lainnya e-modul Komiknesia dapat diterapkan pada teks dengan genre lainnya. Selain itu e-modul Komiknesia ini dapat dikembangkan agar sisi permainan lebih menantang, realistis dan dekat dengan keseharian siswa sebagai penggunaanya.

Daftar Pustaka

- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 567–571. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2803>
- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning bagi Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.489>
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 373–384. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.146>
- Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 653–664. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.481>
- Astuti, E. P., & Supriyono, S. (2020). Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>
- Atmaja, A. T., Murtadho, N., & Akbar, S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal dan Kecakapan Hidup. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 6(11), 1673–1678. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15104>
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cheng, G. (2009). Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(2), 204–220. <https://doi.org/10.14742/ajet.1150>
- Chugh, R., & Turnbull, D. (2023). Gamification in Education: A Citation Network Analysis Using CitNetExplorer. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), 1–21. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12863>
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>

- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Diana, P. Z. (2021). Pengembangan e-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 10(2), 153–160. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1635>
- Duski, A. (2015). Nilai-Nilai Karakter Bangsa pada Buku Kumpulan Dongeng Fabel Karya Kevin Van Embis dan Implementasinya pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP. *Jurnal Nosi*, 3(1), 1–11.
- Franco, P. F., & DeLuca, D. A. (2019). Learning Through Action: Creating and Implementing a Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education. *Simulation & Gaming*, 50(1), 23–43. <https://doi.org/10.1177/1046878118820892>
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hardianti, V. (2019). Development of Interactive Teaching Materials Using Character Education in Student Fabel Learning in 1st Grade in State High School One, Tinggi Raja, North Sumatera, Indonesia. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(1), 103–115. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.190>
- Hussein, E., Kan'an, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., Mabrouk, S., & Abdelmoneim, M. (2023). Exploring the impact of gamification on skill development in special education: A systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13335>
- Indriyani, V., & Ramadhan, S. (2017). The Development Teaching of Writing Fable Text Module with Project Based Learning (PjBL) Containing Characters. *Proceedings of the 2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017)*, 16–21. <https://doi.org/10.2991/aisteel-17.2017.5>
- Janah, S. N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri* [Maulana Malik Ibrahim State Islamic University]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5127/>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>

- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 10(18), 75–88. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Riana, R. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Press.
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 4–22. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>
- Suhardi, M., Albiy, R., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). Analisis Dampak Regulasi Pemerintah terhadap Moda Belajar Daring di Rumah bagi Pelaku Pendidikan di Madrasah pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1849–1858. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.684>
- Wulan, A. R., Isnaeni, A., & Solihat, R. (2018). Penggunaan Asesmen Elektronik Berbasis Edmodo Sebagai Assessment for Learning Keterampilan Abad 21. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.26499/ijea.v1i2.7>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2019). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121>
- Zulaiha, F., & Kusuma, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis STEM untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 246–255. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i2.2182>

