

**NASKAH PUBLIKASI**

**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS WEB PADA  
PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT  
KELAS X SMA**



Oeh:

Dina Febriana Utami

1900003103

**Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
YOGYAKARTA**

**2023**

# Keefektifan Media Gamifikasi Berbasis Web dalam Pembelajaran Teks Anekdote

Dina Febriana Utami<sup>a,1</sup>, Roni Sulistiyono<sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia;

<sup>b</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia.

<sup>1</sup>[dina1900003103@webmail.uad.ac.id](mailto:dina1900003103@webmail.uad.ac.id), <sup>2</sup>[roni.sulistiyono@pbsi.uad.ac.id](mailto:roni.sulistiyono@pbsi.uad.ac.id)

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

### Article history

Received

Revised

Accepted

### Keywords

Media

Gamifikasi

Web

Anekdot

Keefektifan

Penggunaan teknologi menjadi keharusan di era 4.0 dan menjadi tuntutan dalam pembelajaran dengan Kurikulum 2013 yang serba digitalisasi. Selain itu pembelajaran juga harus berpusat kepada peserta didik mengharuskan guru untuk dapat mengembangkan media yang mampu memenuhi segala tuntutan agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai. Media gamifikasi berbasis web menjadi salah satu solusi yang disuguhkan untuk dapat memenuhi tuntutan era dan Kurikulum 2013 serta karakteristik peserta didik yang serba digital dan mudah bosan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen pendekatan kuantitatif dengan tujuan menemukan keefektifan media gamifikasi berbasis web dalam pembelajaran teks anekdot. Dalam penelitian ini didapatkan nilai pengujian hasil belajar kelas eksperimen Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . Kemudian nilai pengujian hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol didapatkan Sig. (2-tailed)  $0.025 < 0.05$ .

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Sebuah proses yang terencana diterapkan guna mendewasakan seseorang melalui pembelajaran merupakan arti dari pendidikan. Pembelajaran era 4.0 dengan adanya kurikulum 2013 menuntut dunia pendidikan untuk menerapkan teknologi pada setiap detail pembelajaran. Tuntutan tidak hanya ditujukan pada instansi pendidikan saja, tetapi juga para pelaku pendidikan. Dalam implementasi Kurikulum 2013, peserta didik mendapatkan tuntutan untuk kreatif dan inovatif dengan proses belajar harus berpangkal pada peserta didik. Pengembangan dapat dijalankan guru guna mendukung belajar yang sesuai dengan tuntutan era, salah satunya melalui media pembelajaran.

Media dimanfaatkan dalam pendidikan sebagai sarana dan bahan dalam aktivitas pembelajaran [1]. Penggabungan teknologi dalam sarana pembelajaran merupakan suatu inovasi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah suatu keharusan, karena saat ini orientasi pembelajaran telah berubah dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital [2]. Pemanfaatan teknologi bidang pendidikan merupakan bentuk adaptasi solutif untuk

generasi Z dan alfa di jenjang sekolah yang sudah aktif menggunakan teknologi dalam kesehariannya. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran akan mampu meningkatkan perasaan tertarik peserta didik selama pembelajaran, karena berhubungan dekat dengan kebiasaan sehari-hari yang tidak terpisahkan dari penggunaan gawai. Dalam hal ini, sikap dan perasaan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh sikap dan kreativitas pendidik [3]. Pemanfaatan teknologi saja dalam media pembelajaran masih belum cukup. Media pembelajaran berupa *Powerpoint* sudah memanfaatkan teknologi, namun masih belum mampu menggugah minat belajar dan keaktifan peserta didik.

Berlandaskan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di empat sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Bambanglipuro, SMA Muhammadiyah 1 Bantul, dan SMA Muhammadiyah 1 Imogiri, didapatkan informasi mengenai penggunaan media dan perilaku peserta didik selama di ruang kelas. Guru memanfaatkan saran belajar yang sudah cukup bervariasi, yaitu *Powerpoint*, buku, LKS, modul *online*, dan video pembelajaran, namun media-media tersebut masih belum mampu menggugah gairah belajar peserta didik. Hal ini dibenarkan dengan pernyataan guru tentang perilaku peserta didik di kelas yang sebagian masih belum berperilaku aktif selama pembelajaran.

Media pembelajaran gamifikasi merupakan media pembelajaran yang disusun dengan mengadopsi elemen-elemen dalam *game*, yaitu *rules* atau SOP, poin, kuis atau *challenges*, *leader boards*, level, *progression*, dan skenario tak terbatas atau cerita dan tema [4]. Media gamifikasi berbasis web artinya media yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam suatu alat pembelajaran yang dikembangkan dengan web. Media jenis ini tidak hanya memanfaatkan teknologi tetapi juga memanfaatkan elemen dalam suatu permainan ke dalam proses belajar yang berpangkal pada peserta didik. Selain itu, media berbasis gamifikasi memiliki beberapa kelebihan di antaranya, yaitu menjadikan belajar lebih menyenangkan, mendorong peserta didik menyelesaikan aktivitas pembelajaran, dan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami pembelajaran [4].

Teks anekdot merupakan teks yang baru muncul pada kurikulum 2013 sehingga sampai saat ini pun pembelajaran mengenai teks anekdot masih ditemukan kendala. Tujuan dari teks anekdot ialah menyindir suatu kebijakan, atau perilaku tokoh publik secara menghibur, menarik, dan penuh kesan [5]. Teks anekdot merupakan teks yang penting untuk dipelajari karena memiliki struktur dan makna tekstual maupun kontekstual agar peserta didik mampu mencapai kompetensi dalam kurikulum 2013. Selain itu, penelitian-penelitian mengenai teks anekdot, khususnya dalam penelitian pengembangan media, masih jarang ditemukan sehingga perlu untuk dilakukan penelitian.

Pada penelitian efektivitas media gamifikasi berbasis web ini, materi teks anekdot yang dipilih adalah materi pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 dan 4.5. KD tersebut berisikan materi tentang evaluasi teks dari aspek makna tersirat dan konstruksi makna tersirat pada teks lisan maupun tulis. Sebagai teks yang memiliki unsur humor dan kritik, teks ini cocok untuk dikembangkan lebih lanjut menggunakan media gamifikasi karena memiliki unsur menghibur. Pemilihan ini juga didasarkan pada hasil mewawancarai guru di SMA Negeri 1 Kretek bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan untuk dapat mengevaluasi dan mengonstruksi

makna tersirat dalam teks anekdot. Dasar tersebut menjadi alasan ketertarikan peneliti melakukan penelitian keefektifan media gamifikasi berbasis web dalam pembelajaran teks anekdot. Dengan demikian, maksud dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan media gamifikasi berbasis web dalam pembelajaran teks anekdot

## 2. Metode

Penelitian memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian dengan metode eksperimen ialah penelitian yang metodenya digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel independent terhadap variabel dependen [6]. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Kretek. Subjek penelitian adalah kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen atau yang mendapatkan perlakuan. Kelas yang menjadi pembanding atau yang kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan adalah kelas X IPS 2. Pengumpulan data nilai pada penelitian ini dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dan kontrol yang tidak mendapat perlakuan dengan media gamifikasi. Tes berisi sepuluh soal pilihan ganda dan 10 soal isian.

Teknik analisis data untuk uji keefektifan dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic* 26. Uji-t dalam penelitian ini dapat digunakan apabila data telah memenuhi prasyarat pengujian, yaitu pengujian kenormalan dan homogen. Uji normalitas merupakan pengujian untuk melihat sebaran data pada suatu variabel normal atau tidak sebelum dapat diteliti lebih lanjut dengan teknik statistik parametris [7]. Adapun ketentuannya bila signifikansi  $asympt. > 0.05$ , maka data berdistribusi normal. Berlawanan dengan hal tersebut, bila signifikansi  $asympt. < 0.05$ , maka data berdistribusi tidak normal. Setelah melakukan uji normalitas, dilakukan uji homogenitas. Ketentuan pada uji homogenitas, bila nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka data tidak homogen, sedangkan signifikansi  $> 0.05$  berarti data homogen.

Pemilihan uji-t untuk analisis data penelitian memanfaatkan *Paired Samples T-Test* dan *Independent Samples T-Test*. *Paired Samples T-Test* dilakukan untuk menguji ada tidaknya kenaikan hasil belajar dari pengujian sebelum perlakuan dan pengujian setelah perlakuan pada satu kelas, sedangkan *Independent Samples T-Test* dimanfaatkan guna menguji rerata hasil belajar dari kelas dengan media gamifikasi dan kelas dengan media lain. Ketentuan pengujian ditulis berikut.

- a. Apabila  $Sig. (2-tailed) < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Apabila  $Sig. (2-tailed) > 0.05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Dalam hipotesis yang ada,  $H_0$  artinya tidak memuat perbedaan rerata yang signifikan, sedangkan  $H_a$  artinya memuat perbedaan yang signifikan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Statistik

Deskriptif Statistik					
	N	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Std. Deviasi
Pre-Test Eksperimen	35	23.00	87.00	58.5429	12.71022
Post-Test Eksperimen	35	67.00	100.00	81.4571	7.95703
Pre-Test Kontrol	35	40.00	93.00	62.3714	15.61689
Post-Test Kontrol	35	60.00	93.00	76.5714	9.79281
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan tabel, rerata nilai pengujian awal kelas eksperimen didapatkan 58.5429 dan rerata pengujian akhirnya adalah 81.4571. Melalui perbandingan kedua rata-rata ditunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar milik peserta didik. Selain itu, berdasarkan *output* tersebut ditunjukkan rerata nilai pengujian awal kelas kontrol adalah 62.3714 dan rerata nilai pengujian akhirnya 76.5714.

### 3.1.1. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Kelas Eksperimen	.106	35	.200	.964	35	.310
	Post-Test Kelas Eksperimen	.137	35	.092	.966	35	.348
	Pre-Test Kelas Kontrol	.132	35	.130	.941	35	.060
	Post-Test Kelas Kontrol	.142	35	.071	.941	35	.059

Menilik *output* di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari keempat data tes yang dimasukkan lebih tinggi dari 0.05. Hal ini menandakan keempat data yang didapatkan teruji mempunyai persebaran yang **normal**.

### 3.1.2. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.295	1	68	.074
	Based on Median	3.354	1	68	.071
	Based on Median and with adjusted df	3.354	1	67.819	.071
	Based on trimmed mean	3.255	1	68	.076

Pada tabel *output* diketahui nilai signifikansi hitungan  $0.074 > 0.05$ , artinya bahan yang sudah dikumpulkan teruji **homogen**.

### 3.1.3. Uji Paired Samples T-Test

Uji ini dimanfaatkan guna mendapatkan hasil perbandingan dari nilai pengujian awal dengan pengujian akhir pada kelas yang sama.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Samples T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-22.91429	14.27538	2.41298	-27.81805	-18.01052	-9.496	34	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-14.20000	11.02884	1.86421	-17.98854	-10.41146	-7.617	34	.000

Berdasarkan hasil *output* di atas didapatkan hasil Sig. (2-tailed) pada *pair 1* adalah 0.000 < 0.05 dan Sig. (2-tailed) *pair 2* senilai 0.000 < 0.05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Arti dari keadaan tersebut adalah adanya peningkatan dalam hasil belajar menggunakan kedua media.

### 3.1.4 Uji *Independent Sample T-Test*

Pengujian ini diterapkan guna membandingkan ada dan tidaknya ketidaksamaan pada hasil belajar dari kelas yang mendapatkan perlakuan dengan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Samples T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.295	.074	2.291	68	.025	4.88571	2.13283	.62972	9.14171
	Equal variances not assumed			2.291	65.266	.025	4.88571	2.13283	.62649	9.14494

Berdasarkan pengujian didapatkan hasil Sig. (2-tailed) 0.025 < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maksud dari keadaan ini adalah adanya kenaikan signifikan pada hasil belajar kelas yang mendapatkan perlakuan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, media gamifikasi berbasis web teruji **efektif** diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot.

## 3.2. Pembahasan

Keadaan awal tingkat pengetahuan dari hasil penilaian pengujian awal kelas yang akan diperlakukan mendapatkan rerata *pre-test* 58.5429, sedangkan kelas kontrol 62.3714. Kedua hasil tersebut masih termasuk dalam kategori kurang. Rata-rata *pre-test* memperlihatkan kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sama.

Kegiatan lanjutan dari pengambilan nilai *pre-test* ialah perlakuan terhadap kelas yang sudah dipilih. Kelas dengan perlakuan melakukan pembelajaran teks anekdot menggunakan

media gamifikasi berbasis web, sedangkan kelas kontrol menggunakan *Powerpoint*. Perlakuan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setelah itu, dilakukan pengujian akhir pengetahuan pada kedua kelas guna mendapatkan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Hasil rerata pengujian akhir kelas eksperimen adalah 81.4571 dan kelas kontrol adalah 76.5714. Secara terlihat, ada perbedaan dari kedua kelas. Pendapat ini diperkuat dengan hasil pengujian parametrik uji-t. Akan tetapi, sebelum menggunakan uji-t, data diolah menggunakan pengujian kenormalan dan homogen terlebih dahulu.

Hasil uji normalitas data didapatkan nilai signifikansi masing-masing hasil tes lebih dari 0.05 yang maksudnya data tersebar **normal**. Setelah itu, pada pengecekan homogenitas didapatkan hasil signifikansi  $0.074 > 0.05$  yang artinya data termasuk homogen. Oleh karena prasyarat uji parametrik terpenuhi, maka dilakukan pengujian keefektifan. Nilai uji *Paired Samples T-Test* didapatkan hasil *pair 1 Sig. (2-tailed)*  $0.000 < 0.05$  dan hasil uji *pair 2 Sig. (2-tailed)*  $0.000 < 0.05$ . Artinya adalah ditemukan peningkatan hasil belajar pada kedua kelas dengan menggunakan media berbeda. Akan tetapi, nilai peningkatan yang didapatkan berbeda antara kelas dengan media gamifikasi berbasis web dan kelas dengan *Powerpoint*. Perbedaan ini diperkuat hasil pengujian antara kelas eksperimen dengan kontrol didapatkan *Sig. (2-tailed)*  $0.025 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya adalah ditunjukkannya peningkatan dan perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kontrol. Maka, berdasarkan seluruh pengujian, media gamifikasi berbasis web teruji **efektif** dalam pembelajaran teks anekdot.

#### 4. Kesimpulan

Berlandaskan pada hasil penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan dengan media gamifikasi berbasis web memiliki peningkatan yang signifikan pada hasil belajarnya. Pembuktian didasari dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai *Sig. (2-tailed)*  $0.000 < 0.05$ . Pengujian hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *Independent Samples T-Test* mendapatkan hasil *Sig. (2-tailed)*  $0.025 < 0.05$  yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar dan perbedaan rerata yang signifikan pada kelas dengan perlakuan dan kelas kontrol. Dengan demikian didapatkan kesimpulan bahwa media gamifikasi berbasis web teruji **efektif** dalam pembelajaran teks anekdot.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- [2] D. K. Citra Kurniawan, *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Pulication, 2021.
- [3] W. Erwin, *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Sr-Ruzz Media, 2018.
- [4] N. P. Yunita and R. E. Indrajit, *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2022.
- [5] E. T. Priyatni, *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.

- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2020.
- [7] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2019.