

Pengembangan Desain Media Gamifikasi Berbasis Android pada Materi Teks Surat Pribadi dan Surat Resmi Kelas VII

Diana Oktaviana^{1,*} & Purwati Zisca Diana²

Corresponding author. Email: diana1900003059@webmail.uad.ac.id

¹Diana Oktaviana, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Banguntapan, Bantul

²Purwati Zisca Diana, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Banguntapan, Bantul

Abstract

Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan pengembangan desain media gamifikasi berbasis android yang dikaitkan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia teks surat pribadi dan surat resmi pada jenjang SMP kelas VII. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan desain penelitian ADDIE yakni *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada teks surat pribadi dan surat resmi untuk kelas VII SMP layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memudahkan memahami materi, meningkatkan minat belajar, meningkatkan semangat peserta didik dengan menyajikan media yang tidak membosankan, dan memberikan manfaat bagi peserta didik dengan memberikan permainan yang menyenangkan serta tidak monoton. Aplikasi ini juga bermanfaat bagi guru dalam memudahkan memberikan materi pelajaran dan menjadi inovasi terbaru agar guru juga senantiasa mengembangkan kreativitasnya dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sesuai zamannya. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis android dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII.

Keywords: Pengembangan, Gamifikasi, Surat Pribadi, Surat Resmi

1. Introduction

Dunia pendidikan tidak terlepas dari sebuah teknologi. Dari tahun ke tahun perkembangan teknologi bergerak semakin pesat dan canggih menyesuaikan dengan perubahan. Dengan berkembangnya teknologi tersebut, hal ini juga berdampak terhadap dunia pendidikan yang dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif agar kredibilitas pendidikan pada suatu negara tetap mampu bersaing dengan dunia luar. Hal tersebut tak dapat dipungkiri juga terjadi pada pendidikan di negara Indonesia. Pendidikan sering dicanangkan sebagai tonggak peradaban suatu bangsa. Kunci kesuksesan suatu negara salah satunya dapat kita lihat melalui kualitas pendidikannya. Karena pada hakikatnya pendidikan memiliki peran untuk menumbuhkan dan memajukan budi pekerti, pikiran dan tumbuh kembang karakter peserta didik (Syaparuddin, 2020). Selain itu, pendidikan memiliki fungsi untuk membantu peserta didik dalam berinteraksi sosial, mengajarkan tingkah laku, keterampilan dan sebagainya untuk mencapai tujuan pendidikan (Haderani, 2018). Fungsi pendidikan juga telah diatur dalam undang-undang dasar No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap warga negara dan membentuk sebuah watak dan peradaban bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui undang-undang tersebut pemerintah Indonesia menginginkan

bahwa pendidikan lebih mengutamakan pembentukan sikap, karakter, dan transformasi nilai-nilai filosofis peserta didik agar dapat menguatkan rasa nasionalisme dan mampu bersaing dengan dunia (Sujana, 2019). Oleh karena itu, sebagai upaya untuk menjaga kualitas pendidikan kita perlu bekerja lebih ekstra untuk mensejahterakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Pada saat pandemi melanda, pendidikan di Indonesia mengalami berbagai permasalahan terkait solusi keefektifan pembelajaran. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memutuskan ketetapan yang mengatur pembelajaran dengan sistem *blended learning* (pembelajaran campuran) yang diterapkan di seluruh sekolah di Indonesia. Menurut Yusuf (Yusuf, 2020) pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan). Pembelajaran model *blended learning* memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar apabila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Bahkan pembelajaran dengan model *blended learning* ini juga dinilai sebagai model yang praktis untuk diterapkan pada sekolah-sekolah (Anggreni et al., 2020). Namun, setelah di evaluasi bersama permasalahan dalam dunia pendidikan tidak hanya berhenti pada sistem belajar tetapi juga mencakup media yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Perlu kita ketahui bersama bahwa sekolah memiliki fungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga seorang guru juga dituntut untuk senantiasa belajar dan melakukan *upgrade* kemampuan atau *skill* guna menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik. Lalu, sekolah juga memiliki peran untuk melatih para guru agar lebih kompeten, profesional dan mampu mengatasi permasalahan faktor kejenuhan belajar peserta didik dengan membuat media yang menarik.

Media pembelajaran sering diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pesan. Menurut Daryanto (via Hamid et al., 2020) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memberikan pesan, merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran tersebut. Sebuah media biasanya diciptakan guna mempermudah jalan berkomunikasi antara peserta didik dengan gurunya dan salah satu bentuk media pembelajaran adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan teknik atau metode belajar yang terinspirasi dari sebuah *game*. Gamifikasi menggunakan pendekatan pembelajaran dalam bentuk *game* atau *video game* untuk memotivasi, menarik minat dan menginspirasi peserta didik agar selalu melakukan aktivitas pembelajaran. Gamifikasi sebagai konsep mekanika berbasis permainan digunakan untuk mempromosikan pembelajaran dan menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan gamifikasi peserta didik akan dituntut untuk berpartisipasi secara penuh dalam permainan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran secara lengkap (Jusuf, 2016). Media gamifikasi ini dapat kita rancang secara mandiri dalam bentuk aplikasi berbasis android. Android merupakan sebuah sistem operasi pada sebuah telepon seluler berbasis linux yang memiliki wadah bagi orang-orang untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang telah dirancang. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan berbagai kegiatan misalnya edukasi, media pembelajaran, media sosial dan lain-lain. Android digunakan pada penelitian ini karena umumnya masyarakat familiar dengan media android. Selain hal itu, kemudahan dalam penggunaan android juga dirasakan oleh semua orang mulai dari sistem dengan sumber terbuka, banyak aplikasi yang bersifat gratis, kemudahan dalam mengakses dan mendownload, memiliki banyak variasi, dan memiliki banyak fitur pendukung (Khairul et al., 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan baik dikelas maupun diluar kelas.

Aplikasi gamifikasi juga sebagai salah satu upaya pemanfaatan media yang dapat kita gunakan dalam proses pembelajaran berbentuk digital. Dalam penggunaannya peserta didik dapat menggunakan gawai, laptop, komputer dan sebagainya untuk mengakses aplikasi tersebut. Pemilihan media ini dilakukan karena urgensi dan tuntutan zaman yang serba digital dan persaingan dunia pendidikan yang mengharuskan setiap peserta didik serta guru melek terhadap teknologi yang sedang berkembang. Media gamifikasi ini juga menghadirkan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, ringkas dan mudah dipahami bagi peserta didik serta sebagai solusi atas permasalahan pembuatan media yang menarik pada jenjang SMP di dunia pendidikan. Selain kemudahan dalam mengakses media, aplikasi ini juga dapat memberikan efek pembelajaran yang menyenangkan karena model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model *game* atau permainan yang sangat diminati oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan jalan keluar permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia. Sebab yang menjadi inti atau pokok dari permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang cenderung membosankan, tidak menarik, monoton dan tidak memberikan manfaat atau keuntungan apapun. Faktor penyebab permasalahan tersebut karena minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia sangatlah rendah. Hal itu terbukti dengan banyaknya peserta didik yang menganggap sepele pelajaran bahasa Indonesia karena dinilai mudah dan tidak terlalu

penting. Padahal jika kita menggali lebih dalam banyak manfaat yang kita dapatkan pada saat belajar bahasa Indonesia, seperti kemampuan dalam berbicara, menulis, menyimak, dan membaca agar dapat berinteraksi dengan dunia luar (Sujinah, 2020). Oleh karena itu, dalam penelitian ini kita membutuhkan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mengubah perspektif peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat menarik minat peserta didik untuk mengenali dan menggali lebih dalam pelajaran bahasa Indonesia. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Yildirim (Yildirim, 2017) bahwa media gamifikasi ini dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran yakni meningkatkan prestasi dan mempengaruhi sikap peserta didik. Hal tersebut disebabkan dalam pengaplikasiannya media ini dapat mengasah kemampuan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar. Media ini juga sangat efektif dalam penggunaannya dan lebih memudahkan pemahaman materi karena disajikan dalam bentuk permainan. Oleh sebab itu, media tersebut dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik dengan tetap menerapkan aspek karya, aspek informasi dan aspek pengetahuan (Suwarno, 2015).

Alasan pemilihan topik penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dari pengamatan atau observasi awal yang pernah dilakukan selama masa PLP 1 di SMP Muhammadiyah Piyungan dan di SMP Muhammadiyah Sewon terdapat beberapa kendala yang ditemukan sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Kendala yang ditemukan di SMP Muhammadiyah Piyungan berdasarkan hasil wawancara pada salah satu guru bahasa Indonesia meliputi hal berikut. 1) Beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa LKS, *power point* dan *canva*, namun minat belajar peserta didik masih kurang. 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran. 3) Guru telah memaksimalkan membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik namun kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dilandasi karena kurangnya pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran. 4) Alokasi waktu dan anggaran dana yang kurang untuk mengadakan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran. 5) Minat belajar peserta didik sangat rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan.

Kendala yang terjadi di SMP Muhammadiyah Sewon meliputi: 1) Media yang digunakan oleh guru hanya sebatas *power point*. 2) Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan untuk diajak berdiskusi sehingga proses belajar mengajar kurang interaktif. 3) Pada saat peralihan pembelajaran luring ke daring, pemerintah memberikan kebijakan bagi setiap sekolah untuk melakukan pembelajaran secara daring, yakni dengan menggunakan *gadget* (laptop atau HP) untuk mengakses *website* atau link pembelajaran daring (Khurriyati et al., 2021). Namun, akibat dari pembelajaran daring yang menggunakan gawai banyak peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* dan hal tersebut berdampak kepada minat belajar peserta didik, menurunnya pengetahuan, hingga penurunan dalam prestasi. 4) Kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran di kelas lebih dominan guru yang aktif daripada peserta didik. Namun guru tetap mengkondisikan siswa agar lebih maksimal dalam belajar. 5) Peralihan kurikulum K-13 ke kurikulum merdeka menyebabkan penerapan kurikulum merdeka belum berjalan secara maksimal.

Pada penelitian ini, peneliti juga mengangkat materi teks surat pribadi dan surat resmi sebagai alternatif materi ajar yang akan diuji. Teks surat pribadi dan surat resmi termasuk kedalam materi pembelajaran kelas VII semester genap pada modul ajar kurikulum merdeka. Penggunaan materi ini dijadikan sebagai subjek penelitian karena banyaknya kendala yang ditemukan pada saat pembelajaran yang berkaitan dengan materi kebahasaan seperti kata dan kalimat, menentukan ide pokok, menentukan unsur-unsur, menentukan gagasan utama maupun kosa kata yang terdapat pada materi teks surat pribadi dan surat resmi, teks puisi dan teks ulasan. Meskipun guru telah memberikan penjelasan materi menggunakan media yang sesuai namun, masih banyak ditemukan peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan dari data tersebut, urgensi dari penelitian ini adalah dengan mengembangkan sebuah media gamifikasi berbasis android yang dikaitkan dengan pembelajaran teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul penelitian "Pengembangan Desain Media Gamifikasi Berbasis Android Pada Teks Surat Pribadi dan Surat Resmi SMP Kelas VII" sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Research Methods

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas (Tegeh, Jampel and Pudjawan, 2015). Menurut Sugiyono (2016) metode ini dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain datang dari Sukmadinata (via Muqdamien et al., 2021) yang menjelaskan bahwa R&D merupakan proses ataupun

langkah yang digunakan oleh seseorang untuk mengembangkan sebuah produk ataupun menyempurnakan produk sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Metode ini bertujuan agar dapat menghasilkan produk baru melalui tahapan pengembangan dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan pengembangan tersebut. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk pengembangan media gamifikasi berbasis android yang diterapkan pada teks surat pribadi dan surat resmi akan dijelaskan sebagai berikut.

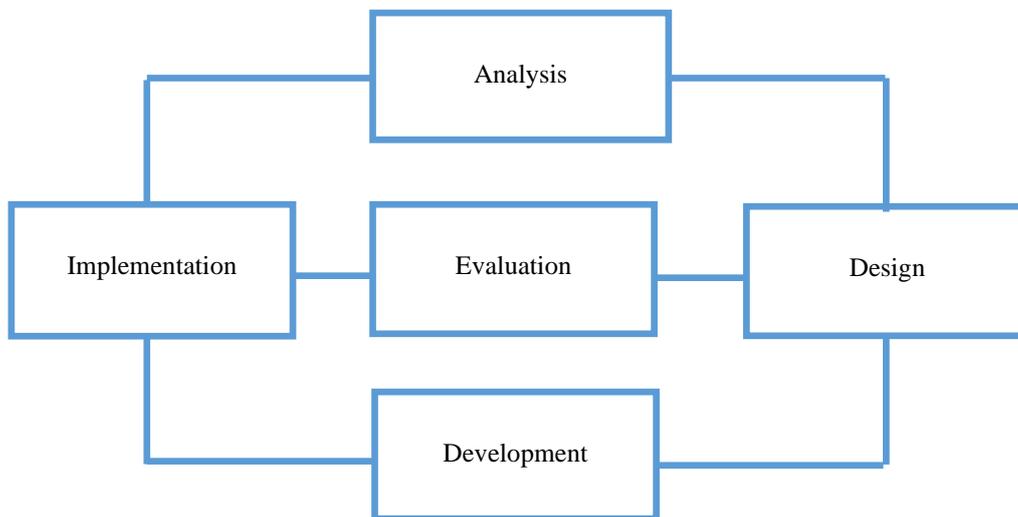


Figure 1. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode ADDIE digunakan dalam merancang aplikasi interaktif pembelajaran serta pembelajaran yang sistematis (Sahfitri & Hartini, 2019). Tahapan dalam pengembangan ADDIE terdiri dari *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang merupakan tahapan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program yang efektif dan efisien. Tahapan-tahapan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis*

Tahapan analisis dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga yakni tahap analisis kinerja, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis capaian pembelajaran yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Analisis kinerja dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh sekolah dan guru selama ini. Dalam hal ini peneliti menyeleksi permasalahan untuk diberikan sebuah solusi yakni terkait media pembelajaran untuk dilakukan perbaikan dan dikembangkan sesuai dengan kendala yang dihadapi oleh peserta didik.
- b. Analisis kebutuhan peserta didik yang menjadi sasaran dalam penggunaan media gamifikasi berbasis android. Dalam tahapan ini, peneliti menentukan media yang layak untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar agar dapat meningkatkan minat belajar, memotivasi peserta didik dan meningkatkan keefektifan belajar.
- c. Analisis kurikulum dilakukan dengan cara meninjau karakteristik kurikulum yang diterapkan di sekolah. Peninjauan kurikulum yang dilakukan dikarenakan agar produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat menyesuaikan kurikulum yang berlaku di sekolah. Analisis kurikulum diterapkan untuk mencari tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.

2. Tahap *Design*

Tahapan desain atau rancangan produk dalam penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Pembuatan desain
Pada tahapan ini peneliti membuat konsep gambar secara keseluruhan yang akan di tampilkan pada aplikasi. Dengan adanya konsep gambaran desain maka dapat memudahkan peneliti dalam membuat media pembelajaran.
- b. Penetapan materi
Pada tahapan ini peneliti memilih kelas dan materi yang akan dijadikan subjek penelitian. Pada penelitian ini materi yang telah ditetapkan untuk di uji coba adalah materi teks surat pribadi dan surat

resmi kelas VII SMP. Pemilihan materi ini didasarkan pada masalah yang ditemukan oleh peneliti yakni peserta didik kesulitan dalam materi kebahasaan dan menentukan unsur-unsur teks surat pribadi dan surat resmi. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam membuat media yang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, materi teks surat pribadi dan surat resmi ditetapkan oleh peneliti guna mengatasi permasalahan tersebut.

c. Penyusunan materi, soal dan jawaban

Soal dan jawaban dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk permainan teka-teki dan benar salah. Materi tersebut membahas tentang teks surat pribadi dan surat resmi seperti pengertian, ciri kebahasaan, fungsi, unsur-unsur, contoh surat pribadi dan surat resmi, jenis-jenis sapaan, dan jenis-jenis surat resmi. Sedangkan dalam penyusunannya materi pembelajaran, soal dan jawaban di susun melalui file *Ms. Word*.

d. Penetapan gambar, audio, *font*, animasi dan fitur

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan dan menetapkan gambar, audio, font, animasi dan fitur-fitur yang akan diterapkan dalam aplikasi. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi gambar, audio, font, animasi dan fitur yang cocok untuk disajikan dalam media pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan keefektifan dalam belajar. Pembuatan desain aplikasi menggunakan *corel draw*.

3. Tahap *Development*

Pada tahapan ini peneliti merancang media awal. Langkah-langkah dalam tahapan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a. Membuat produk berupa aplikasi *game* berbasis android

Pada tahapan ini peneliti membuat media berupa aplikasi *game* atau permainan yang telah ditetapkan dengan aplikasi adobe animate. Format yang diterapkan pada android tersebut adalah *android application package*. Media yang dikembangkan juga berbeda dengan media yang biasa digunakan di sekolah dari segi desain. Hal tersebut karena media ini dilengkapi dengan permainan berbentuk teka-teki dan benar salah.

b. Validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan ahli pengajaran

Dalam proses ini, ahli materi dan ahli media akan melakukan validasi dan memberikan kritikan, saran, masukan untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap materi dan media yang akan dikembangkan sebagai produk penelitian sebelum melakukan uji coba kepada siswa. Kemudian, guru bahasa Indonesia sebagai praktisi pembelajaran bahasa Indonesia akan melakukan validasi dan memberikan kritikan, saran, masukan untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap media yang akan dikembangkan sebagai produk penelitian sebelum melakukan uji coba kepada siswa.

c. Melakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari perbaikan tersebut akan ditemukan perbandingan antara media sebelum direvisi dan setelah direvisi atau diperbaiki.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahapan ini, produk penelitian akan diimplementasikan dengan melakukan uji coba dan membandingkan efektifitas produk di kelas eksperimen yang menggunakan media gamifikasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media gamifikasi. Selanjutnya, dibagikan sebuah pre test dan post test untuk mengukur dan mengetahui respon dari peserta didik terhadap media yang di uji coba yakni aplikasi *game* materi teks surat pribadi dan surat resmi.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahapan ini, produk yang dikembangkan berupa aplikasi *game* di evaluasi dan revisi tahap akhir berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan peserta didik ataupun guru pada saat tahap implementasi.

3. Results and Discussion

a. Hasil

Pengembangan desain media gamifikasi berbasis android merupakan penelitian yang ditujukan untuk menguji keefektifan dan keefisienan waktu dalam belajar. Penelitian ini sebagai bentuk transisi belajar merdeka untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi serta membantu guru dalam meningkatkan kreativitas dalam mengelola media pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini digunakan untuk membantu permasalahan yang dihadapi oleh guru yang ada di SMP Muhammadiyah Piyungan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik semangat dalam belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan metode bermain. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian *Research and Development* (R&D) dengan desain ADDIE yang akan dijabarkan tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan analisis yang perlu dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media gamifikasi berbasis android pada teks surat pribadi dan surat resmi yaitu mengkaji terkait kinerja, kebutuhan peserta didik, dan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

a) Analisis kinerja

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan yang terdapat di sekolah SMP Muhammadiyah Piyungan terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kendala yang dialami oleh peserta didik dalam belajar. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru bidang mata pelajaran bahasa Indonesia terkait permasalahan yang biasanya di temukan di sekolah. Kendala utama yang terjadi yaitu peserta didik banyak kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan materi kebahasaan, menentukan ide pokok sebuah paragraf, menentukan unsur-unsur dari teks surat, menentukan gagasan utama yang salah satunya di temukan pada materi teks surat pribadi dan surat resmi. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik sehingga, banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Biasanya guru hanya menampilkan *power point* atau *canva* dalam pembelajaran sehingga hal tersebut kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. Pemaparan materi yang digunakan oleh guru juga cenderung kearah konvensional yang menerapkan pembelajaran dengan sistem ceramah. Pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif karena menyebabkan peserta didik pasif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru. Selain itu, banyak peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* dan hal tersebut berdampak kepada minat belajar peserta didik, menurunnya pengetahuan, hingga penurunan dalam prestasi peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan dari data permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media gamifikasi berbasis android pada teks surat pribadi dan surat resmi yang diterapkan di kelas VII.

b) Analisis kebutuhan peserta didik

Berdasarkan observasi dan hasil analisis kebutuhan peserta didik terdapat beberapa hal yang menjadi poin garis besar yang menjadi permasalahan kebanyakan peserta didik di SMP Muhammadiyah Piyungan diantaranya media yang selama ini digunakan oleh guru dalam belajar monoton dan terkadang tidak menggunakan media sama sekali, sehingga hal tersebut berdampak kepada pemahaman materi peserta didik serta menurunkan semangat peserta didik dalam belajar. Pada pembelajaran materi teks surat pribadi dan surat resmi banyak dari peserta didik yang belum memahami terkait ciri kebahasaan dan unsur-unsur yang terdapat di surat pribadi dan surat resmi. Hal tersebut karena dalam belajar biasanya media yang digunakan berupa buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan metode penyampaian materi yang digunakan guru menggunakan sistem ceramah sehingga proses pembelajaran belum maksimal. Selain itu, di era perkembangan teknologi ini guru belum pernah menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi dan faktor dari kejenuhan peserta didik dalam belajar berefek kepada penurunan nilai skor ketuntasan belajar. Untuk itu diperlukan terobosan baru dalam pemanfaatan media menggunakan teknologi untuk menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif dan waktu yang digunakan lebih efisien. Oleh sebab itu, pengembangan media gamifikasi berbasis android pada teks surat pribadi dan surat resmi diharapkan dapat menjadi solusi dalam kegiatan pembelajaran di SMP Muhammadiyah Piyungan agar pembelajaran lebih maksimal, meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar, serta peserta didik dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan aplikasi yang telah diberikan.

c) Analisis kurikulum

Dalam tahapan ini, materi yang digunakan adalah materi bahasa Indonesia kelas VII yang menerapkan kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran integratif. Kurikulum merdeka mencakup identitas modul yang berisikan nama, jenjang atau kelas, alokasi waktu, jumlah peserta didik, profil pelajar pancasila, model pembelajaran, fase, elemen, tujuan pembelajaran, kata kunci, deskripsi umum kegiatan, pertanyaan pemantik, sarana dan prasarana, capaian pembelajaran, keterampilan dan pengetahuan, metode, dan kegiatan pembelajaran utama. Tampilan identitas modul dapat kita lihat melalui gambar berikut ini.

Nama	Diana Oktaviana	Jenjang atau kelas	SMP / VII
Asal sekolah	SMP Muhammadiyah Piyungan	Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	15 JP 600 menit	Jumlah peserta didik	24
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> Gotong Royong Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlaq Mulia Kreatif 	Model Pembelajaran	Tatap muka
Fase	D	Elemen	Menyimak, membaca, menulis, dan berbicara
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dan menganalisis isi dan tujuan surat pribadi dan surat resmi. Peserta didik mampu menelaah unsur-unsur surat pribadi dan surat resmi. Peserta didik mampu membandingkan surat pribadi dan surat resmi. Peserta didik mampu menulis surat pribadi dan surat resmi. 		
Kata Kunci	Surat pribadi, surat resmi, unsur-unsur surat, jenis-jenis pembuka, kata sapaan, kata baku dan tidak baku.		
Deskripsi Umum Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan pembelajaran; Menyapkan materi; Menjelaskan LK; Kegiatan pembelajaran (awal, inti, dan penutup); Refleksi; Mengulang Kembali materi. 		
Pertanyaan pematik	<ul style="list-style-type: none"> Pernahkah kalian membuat surat? Jika pernah, surat apa saja yang pernah kalian kirim atau terima? Apakah kalian mengetahui perbedaan antara surat pribadi dan surat resmi? 		
Sarana dan prasarana	<ul style="list-style-type: none"> Powerpoint Laptop Lcd/proyektor E-book Speaker Video pembelajaran Lembar kerja 		
Capaian Pembelajaran	<p>Membaca dan menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi melalui penilaian ketepatan gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari surat pribadi dan surat resmi baik secara teks tulis, visual, audiovisual dengan membandingkan informasi yang didapatkan dengan pengalamannya. Peserta didik mampu menilai pemilihan diksi, kosa kata, dan penyajian data sesuai dengan tipe teks dan tujuannya. <p>Berbicara dan mempresentasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan untuk memecahkan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, pendapat dalam dialog secara kritis, logis, dan kreatif. Dalam menyampaikan gagasan peserta didik juga mampu menggunakan kosa kata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan sesuai dengan tipe teks pendengar, norma kesopanan, dan tujuan dalam berkomunikasi. 		
Keterampilan dan Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dan menganalisis isi dan tujuan surat pribadi dan surat resmi (Menyimak dan membaca). Menelaah unsur-unsur surat pribadi dan surat resmi (menyimak, membaca, dan berbicara). Membandingkan surat pribadi dan surat resmi (Menyimak dan berbicara). 		
Metode	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Latihan Perugasan Presentasi Evaluasi 		
Kegiatan Pembelajaran Utama	<ul style="list-style-type: none"> Individu Berkelompok (2-4 orang) 		

Figure 2. Identitas Modul Surat Pribadi dan Surat Resmi

Alasan peneliti menggunakan teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII sebagai subjek penelitian karena pada materi surat pribadi dan surat resmi banyak peserta didik yang belum memahami terkait ciri kebahasaan dan unsur-unsur yang terdapat pada surat pribadi dan surat resmi. Oleh sebab itu, hasil dari analisis kurikulum dapat digunakan untuk merumuskan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran yang akan disajikan pada tabel berikut.

Table 1. Hasil Analisis Kurikulum

Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
(1) Mengenal surat pribadi dan surat resmi, melakukan analisa terhadap bentuk, isi dan tujuan surat pribadi maupun surat resmi, dan memahami isi surat pribadi dan surat resmi.	(1) Mampu melakukan analisa dan menilai secara tepat terkait informasi-informasi yang disajikan berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari surat pribadi dan surat resmi baik dalam bentuk gambar, gambar dan suara maupun yang bersangkutan dengan indra pendengaran dengan pengalaman yang pernah dialami oleh peserta didik.
(2) Mengenali perbedaan antara ciri kebahasaan, bentuk, tujuan dan menguraikan unsur-unsur yang terdapat pada surat pribadi dan surat resmi.	(2) Mampu menilai terkait penggunaan diksi, kosa kata, dan penggunaan data sesuai dengan teks surat pribadi dan surat resmi.
(3) Melakukan perbandingan antara unsur surat pribadi dan surat resmi dengan memperhatikan unsur-unsurnya dengan cermat.	(3) Mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk mencari solusi dalam sebuah

	<p>permasalahan baik secara lisan maupun tertulis.</p> <p>(4) Dalam mengemukakan pendapat, peserta didik juga menggunakan kosa kata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, maupun kiasan dengan memperhatikan norma-norma kesopanan dan tujuan dari berkomunikasi.</p>
--	--

Dalam kurikulum merdeka, Kompetensi Inti (KI) telah diubah menjadi Capaian Pembelajaran (CP) sedangkan Kompetensi Dasar (KD) telah berganti istilah menjadi Tujuan Pembelajaran (TP). Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran telah tersusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang diterapkan dalam media tersebut juga telah disesuaikan dengan buku ajar bahasa Indonesia dan kompetensi peserta didik. Dalam pembelajaran ini peserta didik akan dilatih mengenal, mengeksplorasi, menganalisis dan menyampaikan argumen atau pendapat masing-masing terkait informasi yang didapatkan peserta didik. Peserta didik juga dapat mempelajari kosa kata baru yang berkaitan dengan teks surat pribadi dan surat resmi.

2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini peneliti mendesain konsep yang akan dicantumkan dalam aplikasi gamifikasi berbasis android yang akan diterapkan di SMP. Langkah awal yang perlu dilakukan oleh peneliti yakni membuat desain. Desain aplikasi tersebut meliputi penetapan huruf, animasi yang digunakan, judul aplikasi, cover halaman depan, latar aplikasi, musik, petunjuk penggunaan aplikasi, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, permainan, dan profil pengembang pembuat aplikasi. Pada tahap desain awal peneliti mengumpulkan referensi permainan dan konsep gambar yang akan diterapkan didalam permainan. Kemudian, peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing terkait draf aplikasi pembelajaran yang telah ditentukan dan jenis permainan yang diterapkan dalam aplikasi. Selanjutnya peneliti menetapkan materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teks surat pribadi dan surat resmi kemudian menyusun materi kedalam aplikasi. Desain aplikasi pembelajaran gamifikasi dapat dilihat melalui gambar berikut ini:



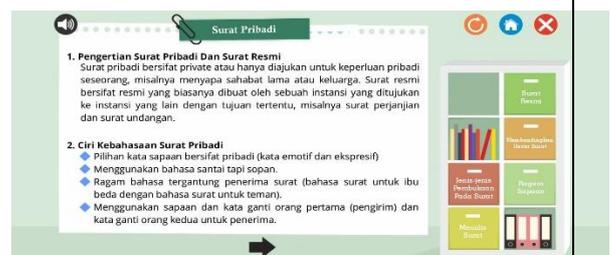
Gambar 3. Cover Aplikasi



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama



Gambar 5. Petunjuk Aplikasi



Gambar 6. Materi Surat Pribadi

1. Ciri Kebahasaan

- Pilihan kata sapaan bersifat formal dan baku
- Bahasa formal
- Pilihan ragam bahasa resmi/baku
- Menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai (misalnya huruf kapital, tanda titik, tanda koma dll)
- Menggunakan kata ganti orang pertama (pengirim) dan kata ganti orang kedua (penerima) yang formal

2. Fungsi Surat Resmi

- Pedoman pekerjaan;
- Alat pengingat atau arsip bagi instansi;
- Bukti perkembangan suatu instansi atau lembaga (sebagai legalitas);
- Alat bukti seperti surat perjanjian.

Gambar 7. Materi Surat Resmi

Perbedaan surat pribadi dan surat resmi antara lain sebagai berikut:

Unsur Surat	Surat Pribadi	Surat Resmi
Kop surat	X	✓
Nomor surat	X	✓
Tanggal surat	✓	✓
Alamat surat	✓	✓
Lampiran	X	✓
Perihal	X	✓
Salam pembuka	✓	✓
Isi surat	✓	✓

Gambar 8. Materi Membandingkan Unsur Surat

Kata sapaan yang menunjukkan hubungan kerabat, digunakan untuk menyapa orang yang memiliki hubungan kerabat.

Kata sapaan yang digunakan untuk menyapa orang yang memiliki hubungan kerabat: Bapak, Ibu, Nenek, Paman, Kakek, dan sebagainya.

Kata sapaan yang digunakan untuk menyapa orang yang memiliki hubungan pertemanan: Teman, Sahabat, dan sebagainya.

Kata sapaan yang digunakan untuk menyapa orang yang memiliki hubungan profesional: Bapak, Ibu, dan sebagainya.

Kata sapaan yang digunakan untuk menyapa orang yang memiliki hubungan hormat-menghormati: Bapak, Ibu, dan sebagainya.

Gambar 9. Materi Ragam Sapaan

- Menanyakan kabar**
Hal, Ella, apa kabar? Sudah lama sekali aku tidak mendengar kabar darimu. Semoga kamu selalu bahagia dan mendapat banyak pengalaman di SMP barumu.
- Mengungkapkan perasaan**
Andi, aku senang sekali mendapat kiriman surat darimu! kabarku tentu baik-baik saja.
- Memperkenalkan diri**
Bapak Presiden yang terhormat, saya Ganis, siswa kelas tujuh SMP Bintang Indonesia. Saya tinggal di Kota Sumedang. Akhir-akhir ini saya merasa khawatir melihat makin maraknya iklan rokok di televisi. Tak hanya itu saja, bahkan di sekitar saya makin banyak orang yang merokok.

Gambar 10. Materi Jenis-jenis Pembukaan Pada Surat

Menulis Surat Pribadi dan Surat Resmi

Kalian telah membaca beberapa contoh surat pribadi dan surat resmi. Kalian pun telah mencermati bahwa situasi komunikasi yang berbeda akan menimbulkan cara berkomunikasi yang berbeda pula. Ingatlah bahwa:

- Kalian harus berkomunikasi dengan santun. Karenanya, kalian harus menyesuaikan pilihan kata dan sapaan dengan penerima pesan atau surat. Kalian tentu menggunakan bahasa resmi ketika meminta izin kepada kepala sekolah untuk menggunakan fasilitas sekolah, sementara kalian dapat menggunakan bahasa yang lebih akrab dan bebas ketika menulis surat kepada teman; dan
- Surat pribadi dan surat resmi memiliki unsur yang berbeda.

Gambar 11. Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Resmi

Gambar 12. Tampilan Permainan

Mandatar
1. Perhatikan penggalan surat di bawah ini!

Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.
Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Penggalan surat di atas merupakan bagian surat resmi yang disebut....

CEK HASIL

Gambar 13. Permainan Teka-teki

Kata	Kata Baku	Kata Tidak Baku
Azas	●	●
Antri	●	●
Azan	●	●
Ijazah	●	●
Ijin	●	●

Gambar 14. Permainan Benar dan Salah



Gambar 15. Profil Pengembang

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini dilakukan setelah tahapan desain telah ditetapkan. Pada tahapan ini peneliti mengembangkan produk yang sudah dirancang sesuai dengan konsep aplikasi yang sudah ditetapkan. Pada bagian pertama terdapat *cover* aplikasi. Pada *cover* tersebut terdiri atas gambar animasi, judul aplikasi, nama, dan desain animasi rumah. Judul dari aplikasi tersebut adalah Media Pembelajaran Interaktif Surat Pribadi & Surat Resmi disertai nama pengembang aplikasi yaitu Diana Oktaviana. Pada tampilan beranda atau menu utama terdapat lima pintu yang terdiri dari petunjuk, capaian pembelajaran, materi, permainan dan profil pengembang aplikasi. Pertama, petunjuk merupakan bagian yang berisikan arahan penggunaan aplikasi yang terdiri dari tombol menuju menu utama, tombol menuju halaman submenu materi, tombol untuk menghidupkan dan mematikan suara latar, tombol untuk menuju halaman sebelumnya atau selanjutnya, dan tombol untuk keluar dari aplikasi. Kedua, capaian pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran dan capaian kompetensi yang akan dituntaskan dalam pembelajaran melalui aplikasi. Ketiga, materi pembelajaran terdiri dari materi surat dinas, surat resmi, membandingkan unsur surat pribadi dan surat resmi, jenis-jenis pembukaan pada surat, ragam sapaan, dan menulis surat. Keempat, menu permainan terdiri dari dua jenis permainan yaitu permainan teka-teki silang berisi lima soal dan permainan benar salah yang berisikan lima soal. Kelima, profil pengembang terdiri dari dua identitas penulis yaitu Diana Oktaviana sebagai pengembang aplikasi dan Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd. sebagai dosen pembimbing. Langkah berikutnya yang dilakukan yaitu melakukan uji validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran. Setelah mendapatkan masukan baik kritik maupun saran kemudian peneliti melakukan revisi produk.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengujian produk di kelas yang sudah ditentukan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini peserta didik yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol masuk kedalam populasi subjek uji coba. Langkah pertama yang dilakukan yakni memberikan soal pre test kepada dua kelas yaitu kelas VII B dan kelas VII C. Setelah mendapatkan hasil nilai pre test maka ditetapkan kelas VII B dengan nilai rata-rata tertinggi menjadi kelas kontrol dan kelas VII C dengan nilai rata-rata terendah sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya, peneliti memberikan materi kepada kelas kontrol menggunakan media *Power Point* sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi. Setelah memberikan materi, peneliti mengajukan soal post test untuk melihat hasil rata-rata nilai yang diperoleh dari masing-masing kelas. Nilai hasil pre test dan post test selanjutnya diolah untuk menguji efektivitas pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian, peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik terhadap aplikasi yang telah digunakan. Berikut ini data hasil respon peserta didik:

Table 2. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Persentase Jawaban Siswa	Keterangan
1.	Materi yang disampaikan didalam aplikasi tersebut sangat jelas	85%	Sangat Layak
2.	Soal yang diberikan didalam aplikasi tersebut sangat jelas dan mudah dipahami	77%	Layak

3.	Bahasa yang digunakan aplikasi tersebut sudah tepat	78%	Layak
4.	Aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar	75%	Layak
5.	Saya memahami materi tersebut dengan mudah	74%	Layak
6.	Aplikasi yang disajikan tidak monoton	62%	Layak
7.	Desain yang ditampilkan didalam aplikasi sangat menarik	73%	Layak
8.	Permainan yang disajikan menyenangkan	75%	Layak
9.	Aplikasi tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	75%	Layak
10.	Saya merasakan manfaat penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran	65%	Layak
11.	Aplikasi tersebut membuat saya semangat untuk belajar	79%	Layak
12.	Aplikasi tersebut tidak membosankan	73%	Layak

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini, produk yang telah dikembangkan, divalidasi, dan diimplementasikan di sekolah selanjutnya menilai hasil yang telah dilakukan. Pada tahapan ini, peneliti menguji hasil data yang telah di peroleh untuk menguji kelayakan dan keefektifannya. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melakukan revisi produk apabila produk yang dikembangkan masih perlu diperbaiki.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari para ahli validasi dan respon peserta didik, Pengembangan Desain Media Gamifikasi Berbasis Android Pada Teks Surat Pribadi Dan Surat Resmi Kelas VII SMP dapat dikategorikan sebagai produk “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran sehari-hari disekolah. Adapun kritik dan saran yang diberikan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

4. Conclusion

Dari hasil yang didapatkan penelitian Pengembangan Desain Media Gamifikasi Berbasis Android Pada Teks Surat Pribadi Dan Surat Resmi Kelas VII dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan hasil dari Pengembangan Desain Media Gamifikasi Berbasis Android pada Teks Surat Pribadi dan Surat Resmi Kelas VII. Pada tahapan pengembangan peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis permasalahan yang ada disekolah, kebutuhan peserta didik, dan menganalisis kurikulum yang digunakan disekolah. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi disekolah. Selanjutnya, melalui hasil wawancara yang dilakukan kepada guru diperoleh hasil kebutuhan peserta didik. Dari kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik, peneliti menelaah kurikulum yang digunakan dikelas VII hingga dari hasil data analisis tersebut peneliti mengembangkan media gamifikasi untuk mengatasi permasalahan yang ada disekolah. Kedua, melakukan desain media aplikasi yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti mendesain penggunaan huruf, judul aplikasi, cover halaman depan, latar menu, musik, petunjuk penggunaan aplikasi, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, permainan, dan profil pengembang aplikasi. Selain itu peneliti juga mengkonsep materi yang digunakan, soal yang digunakan untuk aplikasi, mempersiapkan modul, membuat tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Ketiga, mengembangkan media aplikasi gamifikasi yang telah di desain dan dikonsep. Pada

tahapan ini aplikasi dikembangkan sesuai dengan bentuk yang telah di konsep oleh peneliti, kemudian melakukan uji validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran. Keempat, mengimplementasikan produk yang sudah dikembangkan ke sekolah. Pada tahapan ini peneliti memberikan soal pre test dan post test kepada kelas yang hendak di uji. Soal tersebut digunakan untuk menentukan kelas yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan pre test dan post test tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum diberikan materi dan sesudah diberikan materi menggunakan aplikasi. Kemudian, dari data hasil pre test dan post test nilai tersebut diolah untuk melihat kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. Kelima, melakukan evaluasi produk yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli validasi dan respon peserta didik untuk mencapai aplikasi yang dapat memberikan manfaat kepada peserta didik.

References

- Anggreni, N. L., Putu, Subagia, I. W., & Rapi, N. K. (2020). Pengembangan Validitas, Efektifitas dan Kepraktisan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Terapan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 328–337. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/26109>
- Haderani, H. (2018). Tinjauan Filosofis tentang Fungsi Pendidikan dalam Hidup Manusia. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 41–49. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Issue 1).
- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia Dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i1.102>
- Khurriyati, Y., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.91-104>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *Information System For Educators And Professionals*, 3(2), 141–152. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sujinah. (2020). Indonesian Learning Challenges and Solutions in the Covid-19 Era. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 256–271.
- Syaparuddin, S. (2020). Peranan Pendidikan Nonformal Dan Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 173–186. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/317>
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *Internet and Higher Education*, 33, 86–92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>
- Yusuf, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Skripsi*, 1–38.