



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi

Esgi Afrista Novrianto dan Niko Sudibjo
Universitas Pelita Harapan
E-mail: esgiafrista@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>This study aims to develop and evaluate gamification-based learning media for attribution theory motivation in the course of Learning Theory and Teaching Concepts for the Master's Program in Educational Technology. Using the Rapid Prototype development model, the study follows the steps of Assess Needs & Analyze Content, Set Objectives, Construct Prototype, Utilize Prototype, and Install System. The subjects of the study were 25 students from the program. Product evaluation was conducted through feasibility testing by experts in instructional design (score 3.77), subject matter (3.69), and media (3.65). In addition, a field test was conducted with pretest and posttest evaluations in two classes. Class A achieved an average pretest score of 68.2 and posttest score of 88.28, with an N-gain of 60%, categorized as moderately effective. Class B, using gamification-based media, achieved a pretest score of 74.08 and posttest score of 98.99, with an N-gain of 94%, categorized as effective. The N-gain difference of 34.01% between the two classes shows significant improvement. These results indicate that gamification-based learning media is effective in enhancing learning and can be used as an independent learning aid.</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 12 Dec 2024</i> <i>First Revised 15 Jan 2025</i> <i>Accepted 07 Feb 2025</i> <i>First Available online 01 Jun 2025</i> <i>Publication Date 01 Jun 2025</i></p>
<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk materi teori atribusi motivasi pada mata kuliah Teori Belajar dan Konsep Mengajar bagi mahasiswa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan. Menggunakan model pengembangan Rapid Prototype, penelitian ini mengikuti langkah-langkah Asses Needs & Analyze Content, Set Objective, Construct Prototype, Utilize Prototype, dan Install System. Subjek</p>	<p>Keyword: <i>Media Pembelajaran Interaktif,</i> <i>Pembelajaran, Gamifikasi</i></p>

penelitian adalah 25 mahasiswa program studi tersebut. Evaluasi produk dilakukan melalui uji kelayakan oleh para ahli desain pembelajaran (skor 3,77), ahli materi (3,69), dan ahli media (3,65). Selain itu, dilakukan uji field test dengan pretest dan posttest pada dua kelas. Kelas A memperoleh skor rata-rata pretest 68,2 dan posttest 88,28, dengan N-gain 60%, tergolong cukup efektif. Kelas B, yang menggunakan media gamifikasi, memperoleh skor pretest 74,08 dan posttest 98,99, dengan N-gain 94%, tergolong efektif. Selisih N-gain antara kedua kelas sebesar 34,01% menunjukkan peningkatan signifikan. Hasil ini menunjukkan produk media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif yang dikembangkan dapat meningkatkan pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran mandiri.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jarak jauh atau distance learning adalah metode pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Feriana (2020, 1) Pendidikan jarak jauh memungkinkan seseorang harus mampu belajar mandiri tanpa adanya kehadiran secara fisik dari dosen atau pengajar. Salah satu metode yang digunakan pada pendidikan jarak jauh yaitu metode pembelajaran Synchronous dan Asynchronous. Synchronous adalah konsep pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara tatap muka virtual artinya dosen dan mahasiswa bertemu pada waktu yang sama namun melalui bantuan perangkat secara tidak langsung misalnya melalui platform seperti zoom meeting. Asynchronous adalah konsep pendekatan metode pembelajaran tidak tatap muka namun individu yang belajar dapat mengakses materi pembelajaran melalui platform belajar pendukung, misalnya seperti learning management system. Menurut Fajar (2022, 2) dalam pendidikan tinggi, platform pembelajaran asynchronous harus disiapkan dengan baik agar seseorang yang belajar dapat mengakses bahan belajar dan menyelesaikan tugas kapanpun mereka mau sehingga peran dosen dalam pendidikan tidak sepenuhnya mengajar namun mengarahkan. Hal ini mendukung bahwa sumber belajar yang disediakan pada platform pembelajaran asynchronous harus mendukung proses pembelajaran mandiri tanpa adanya arahan dari dosen.

Menurut Fairul & Winarto (2018, 93) Teori belajar dan konsep mengajar adalah hal yang kompleks dengan melibatkan berbagai unsur yang saling berkaitan seperti guru, sarana, metode, dan lainnya. Dilanjutkan dalam buku tersebut menjelaskan sebagai seorang guru dapat menyiasati proses pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran dari beberapa ahli. Mata kuliah Teori belajar dan Konsep Mengajar adalah salah satu mata kuliah pada program studi magister teknologi pendidikan di Universitas Pelita Harapan. Pada pelaksanaan pembelajarannya mata kuliah ini tidak hanya berfokus pada pendekatan andragogi saja melainkan menggunakan pendekatan heutagogi. Heutagogi adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kemampuan individu yang belajar, dengan menitikberatkan pembelajaran sebagai proses yang aktif, dan individu yang belajar berperan proaktif atau menentukan keputusan belajar sendiri dalam pembelajaran, sehingga hasil yang didapatkan berasal dari pengalaman pribadinya sendiri (Hase & Kenyon, 2007, 112). Yang dimaksud dari pengalaman pribadi disini adalah bagaimana individu yang belajar dapat menentukan sendiri dan mengatur waktu belajar sendiri sehingga memiliki kemandirian dan hasil belajar dari pengalaman yang ditentukan sendiri. Platform belajar yang digunakan adalah <https://learn.uph.edu/> sebagai learning management system untuk mengakses sumber belajar.

Media pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar individu secara mandiri. Salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri adalah media pembelajaran interaktif. Menurut Dwiqi et al. (2018, 35) Media pembelajaran interaktif adalah media digital yang menggabungkan beberapa aspek multimedia menjadi satu seperti gambar, teks, suara, video, animasi dan interaktivitas dengan begitu media dapat menjadi alat bantu belajar mandiri yang menarik motivasi dan minat siswa dalam pencapaian tujuan belajar.

Salah satu interaktivitas yang dapat digunakan untuk melibatkan seseorang yang belajar dalam media pembelajaran interaktif adalah menerapkan unsur permainan atau game dengan konsep gamifikasi. Gamifikasi adalah suatu konsep penerapan teknik desain permainan yang artinya pada prosesnya menggunakan mekanisme sebuah game atau permainan yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan misalnya pada

lingkungan pendidikan atau tempat kerja untuk mencapai tujuan (Kasinathan, 2023). Dilanjutkan pendapat menurut Marisa (2020, 220) bahwa dalam pendidikan gamifikasi adalah suatu proses dalam mengubah suatu aktivitas dan menjadikan sebuah konten menjadi seperti permainan dengan merancang aktivitas atau konten menggunakan elemen-elemen permainan. Tujuan dari menerapkan gamifikasi pada pendidikan atau pembelajaran yaitu untuk memberikan kesempatan dalam mewujudkan suatu pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat memotivasi individu yang belajar (Figueroa, 2015). Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan teknik permainan yang dapat digunakan dengan menjalankan aktivitas dalam mempelajari sebuah konten pada tujuan tertentu. Bagi di dunia pendidikan gamifikasi ini digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dengan elemen-elemen permainan atau game dalam aktivitas yang dilakukannya.

Peneliti melakukan wawancara kepada dosen pengampu adapun hasil wawancara didapatkan hasil sebagai berikut. Menurut dosen pengampu dibutuhkan adanya pengayaan sumber belajar dalam aspek visual, audio, dan interaktivitas berupa media yang dapat mendukung proses belajar mandiri yang interaktif. Pengayaan sumber belajar media ini dibutuhkan sebagai alat konsolidasi materi sekaligus memberikan sumber belajar berupa media secara inovatif dan menyenangkan sehingga mahasiswa berusaha belajar tanpa merasakan bahwa mereka sedang diuji kemampuannya melalui media yang interaktif.

Berdasarkan survei kepada mahasiswa magister teknologi pendidikan pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar sebanyak 25 mahasiswa adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut. Sebanyak 65,2% menunjukkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media interaktif di learning management system (LMS) sangat membantu dalam pemahaman materi. Sebanyak 73,9% menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap kemudahan pemahaman materi di learning management system (LMS) ketika disajikan dengan kombinasi gambar, audio, video, dan teks yang menarik. Sebanyak 92,1% mahasiswa menyatakan setuju dengan adanya penggunaan permainan dapat membantu pemahaman mereka dalam mempelajari materi.

Menurut Borg dan Gall (1989,570) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan melakukan validasi produk pembelajaran. Gagne dan Briggs (1974) mendefinisikan media pembelajaran yaitu suatu alat yang dipakai untuk menjelaskan isi materi pembelajaran yang memungkinkan mendorong individu belajar dalam proses pembelajaran. Secara umum, menurut Mubarok (2022, 30) media interaktif dikembangkan dengan beberapa komponen yaitu: (1) Rumusan tujuan pembelajaran, (2) Petunjuk penggunaan media, (3) Materi pembelajaran, (4) Lembar Kerja, (5) Menu Navigasi, (6) Fitur Interaktif.

Dalam jurnal Efektivitas Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran pelatihan TSK ASN LAN menurut Aji dan Suprpti (2018, 50-51) mengungkapkan bahwa mempertahankan pembelajaran orang dewasa adalah mengkondisikan peserta dalam kondisi gelombang alfa (kondisi rileks dan fokus sehingga otak lebih mudah menerima informasi) yang artinya dengan permainan atau games yang sesuai dengan materi, visualisasi gambar yang menarik, sebuah cerita yang relevan dan energizer. Dilanjutkan pada jurnal Desain Gamifikasi Untuk Membangun Learning Engagement pada Mahasiswa Magister Akuntansi menurut Faresqi (2021,11) penerapan gamifikasi untuk mahasiswa magister mendapatkan pembelajaran baru yang menyenangkan dan menciptakan keterlibatan mahasiswa magister. Dilanjutkan menurut Gul dan Uz Bilgin (2020) menjelaskan salah satu metode gamifikasi yang digunakan dalam konteks permainan

diintegrasikan pada proses pembelajaran orang dewasa untuk memenuhi kebutuhan unik dari pembelajaran orang dewasa. Menurut Mokonyane (2021) Gamifikasi terbukti berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan dalam konteks pendidikan. Dari beberapa jurnal menunjukkan bahwa gamifikasi ini dapat menciptakan keterlibatan pembelajaran orang dewasa salah satunya adalah mahasiswa magister dan didukung berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan ketertarikan dan respon positif dari mahasiswa magister jika penyampaian materi disajikan dengan menggabungkan visual, audio, teks, dan elemen permainan atau game di dalamnya hal tersebut dapat menarik perhatian dan sebagai alat konsolidasi materi pemahaman mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar untuk mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Pelita Harapan yang bisa digunakan sebagai sumber belajar pada platform <https://learn.uph.edu/> secara mandiri.

2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) atau *educational research and development* menggunakan metode pengembangan yang dikembangkan oleh Tripp and Bichelmeyer yaitu Rapid Prototype Adapun terdapat 5 tahapan pada model ini yaitu:

- a. *Assess needs and analyze content*. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pada suatu pembelajaran.
- b. *Set Objectives*. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh individu yang belajar mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap
- c. *Construct Prototype*. Pada tahapan ini akan dilakukan untuk mengembangkan prototipe produk pembelajaran. Prototipe berupa storyboard hingga hasil rancangan produk akhir.
- d. *Utilize Prototype* Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba dari hasil produk akhir prototipe yang telah dikembangkan kepada para ahli dan pengguna atau subjek penelitian yaitu mahasiswa.
- e. *Instal System*

Pada tahapan terakhir yaitu tahapan final setelah produk dilakukan revisi sesuai hasil uji coba, jika produk dinilai layak dan bisa digunakan maka produk selanjutnya akan di *upload* ke dalam suatu sistem tertentu

Penelitian ini dilakukan di Universitas Pelita Harapan dimulai dari bulan Desember 2023 sampai Desember 2024. Pada penelitian ini melibatkan dua puluh lima mahasiswa pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar. Penelitian ini juga melibatkan para ahli yaitu ahli validasi instrumen penelitian, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik wawancara dan kuesioner

Penelitian melakukan analisa hasil data uji kelayakan dan hasil uji tes evaluasi dengan rumus yang dijadikan acuan sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{Smax} \times 100\%$$

Adapun V merupakan nilai persentase hasil review, TSEV merupakan total nilai empirik review dan Smax merupakan nilai maksimal yang diharapkan. Setelah

dilakukan Jika perhitungan sudah, langkah selanjutnya akan mengubah nilai persentase dari kategori tersebut untuk melihat hasil kelayakan dari produk. Nilai hasil kelayakan produk akan dikategorikan pada tabel 3.5.1.

Tabel 1

No	Kriteria	Keterangan Kelayakan Produk
1	1,00 - 1,75	Kurang Baik
2	1,76 - 2,51	Cukup Baik
3	2,52 - 3,27	Baik
4	3,28 - 4,00	Sangat Baik

Kategori
Kelayakan
Produk

Pada uji tes evaluasi belajar akan dilakukan analisis data dengan rumus *N-gain* (*normalized gain*) untuk menilai peningkatan keterampilan hasil belajar pengguna sebelum dan sesudah pembelajaran. Konversi nilai efektivitas dalam persentase dihitung dengan rumusan:

$$N - Gain = \frac{Skor PostTest - Skor PreTest}{Smax - Skor Pretest} \times 100\%$$

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan untuk menafsirkan hasil nilai persentase yang didapatkan untuk masuk kedalam kategori. Adapun hasil kelayakan akan dikategorikan pada tabel 2

Tabel 2 Kategori Keefektifan Produk

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
- 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari penelitian ini dengan menggunakan model Rapid Prototyping yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut:

1. Asses Needs and Analyze Content

- a. **Penilaian kebutuhan**, peneliti melaksanakan wawancara dan diskusi bersama dosen pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar yaitu Bapak Dr. Agus Santoso hasil wawancara menjelaskan bahwa pada mata kuliah terkait membutuhkan pengembangan media sebagai alat konsolidasi materi. Peneliti juga melakukan analisis kepada mahasiswa dengan menyebarkan angket untuk mengetahui kebutuhan dari mahasiswa adapun hasil yang didapatkan survei sekitar 92,1% mahasiswa menunjukkan setuju dengan adanya penggunaan permainan dapat membantu pemahaman mereka dalam mempelajari mater

- b. **Analisis konten**, peneliti melakukan analisis materi konten di LMS <https://learn.uph.edu/> yang akan di kembangkan menjadi produk media interaktif berbasis gamifikasi.

2. Set Objective

Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan dalam menyusun tujuan pembelajaran yang akan digunakan pada konsep pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi. Tujuan pembelajaran ini dirumuskan menjadi dua bagian yaitu tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.

3. Construct Prototype

1) Membuat Peta Kompetensi

Pada tahap ini peneliti menyusun prototipe pertama yaitu berupa peta kompetensi berdasarkan materi yang dikembangkan yaitu materi Teori Atribusi Motivasi. Peta kompetensi ini akan digunakan sebagai penentuan level dari media interaktif gamifikasi. Terdapat 5 bagian sub bab materi yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan
- 2) Konsep Dasar Motivasi
- 3) Konsep Dasar Atribusi
- 4) Komponen Atribusi
- 5) Contoh Atribusi Motivasi

Setiap sub bab materi di atas akan digunakan sebagai level yang artinya terdapat level pada media interaktif gamifikasi yang akan digunakan.

2) Membuat Flowchart

Pada tahap ini peneliti membuat flowchart media sebagai acuan konsep penyusunan media yang akan dikembangkan. Flowchart ini berfungsi untuk menentukan alur atau struktur interaksi yang jelas untuk pengguna media interaktif. Terdapat bagian opening, level, dan closing.

1. Opening

Pada bagian opening terdiri dari tombol mulai atau artinya mulai media, pilih karakter artinya pengguna bebas memilih karakter yang akan digunakan pada media terdapat 2 karakter yang disediakan yaitu perempuan dan laki-laki, selanjutnya akan dijelaskan sebagai instruksi awal belajar dan pengenalan pemandu pada media interaktif.

2. Level

Setiap sub bab materi digunakan sebagai level yang artinya terdapat 5 level pada media interaktif gamifikasi sebagai berikut:

Level 1: Introduction

Level 2: Konsep Dasar Motivasi

Level 3: Konsep Dasar Atribusi

Level 4: Komponen Atribusi

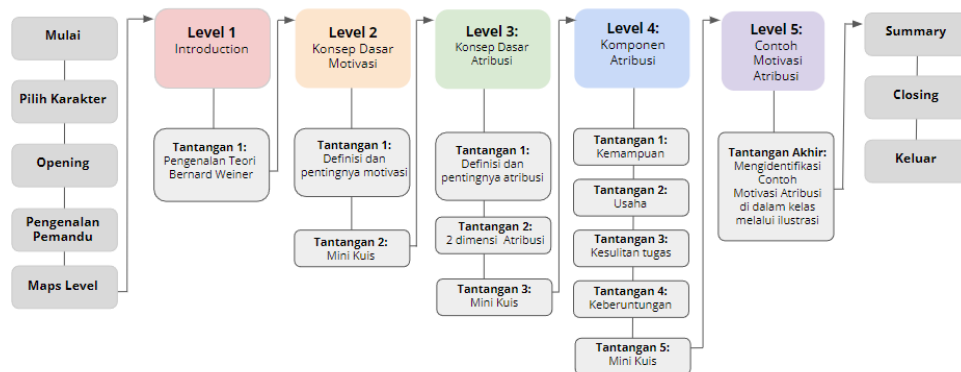
Level 5: Contoh Atribusi Motivasi

Kemudian sub-sub bab pada setiap bab materi dijadikan sebagai tantangan yang harus dipelajari peserta berupa materi belajar dan mini kuis, yang menjadi syarat untuk bisa lanjut membuka level berikutnya.

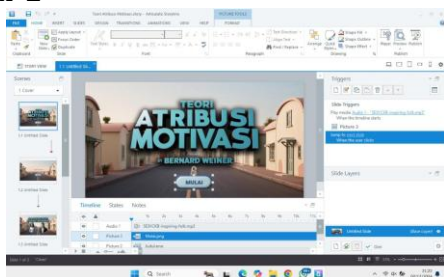
3. Closing

Pada bagian closing terdiri summary atau rangkuman akhir dari keseluruhan materi pada level yang sudah dipelajari peserta dan diakhiri dengan evaluasi akhir. Berikut adalah hasil prototipe yang dikembangkan pada gambar 1-5

Gambar 1



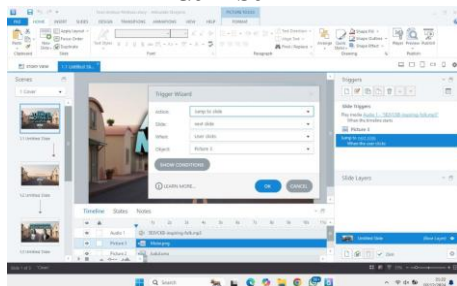
Gambar 2



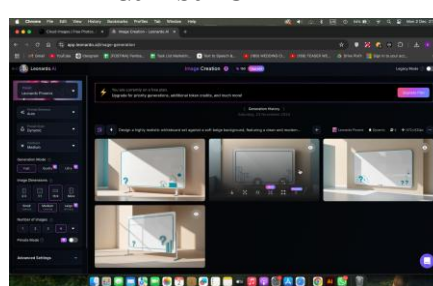
Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



4. Utilize Prototype

Peneliti melakukan uji coba produk pengembangan, uji coba dilakukan menjadi dua tahap yaitu tahap pertama uji coba oleh ahli dan tahap kedua adalah uji coba pengguna. Uji coba ahli dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Sebelum dilakukan uji coba, instrumen yang digunakan untuk penilaian divalidasi terlebih dahulu oleh ahli validasi yaitu Dra. Suprayekti M.Pd merupakan dosen Universitas Negeri Jakarta. Setelah instrumen dapat digunakan produk diuji coba kepada ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi.

- a. Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran
Pada tahap ini produk dinilai oleh ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd., adapun hasil dari penilaiannya adalah 3,77 masuk kategori sangat baik. Adapun masukan dari uji coba tersebut adalah melakukan perbaikan seperti menambahkan instruksi pembelajaran, memberikan pengulangan materi sebelum masuk pada level berikutnya serta memberikan contoh dan non contoh.
- b. Uji Coba Ahli Materi
Pada tahap ini produk dinilai oleh ahli materi yaitu Bapak Agus Santoso S.Pd., M.A., Ed.D dengan hasil penilaiannya adalah 3,68 masuk ke dalam kategori sangat baik dengan beberapa masukan yaitu penyesuaian jawaban dibuat acak pada bagian evaluasi, memperbaiki jawaban pada soal evaluasi yang error pada no 7, membuat transisi pada lebih cepat.
- c. Uji Coba Ahli Media
Pada tahap ini produk dinilai oleh ahli media yaitu Bapak Dzaky Mubarak M.Pd dengan hasil penilaiannya adalah 3,65 dengan masukan yaitu menambahkan closing, petunjuk kursor, memberikan feedback pada soal refleksi menjadi bahasa indonesia dan memperbaiki kecepatan animasi.

Selanjutnya pada uji coba pengguna dilakukan pada tiga tahapan yaitu *One on One*, *Small Group*, dan *Field Test*.

- a. Uji coba *One on One*
Pada tahap ini melakukan uji coba dengan tiga mahasiswa dari kelas teori belajar dan konsep mengajar. Hasil nilai rata-rata yang didapatkan adalah 4,00 dan masuk kategori sangat baik. Saran dan masukan nya dapat menambahkan berbagai bahasa namun perbaikan ini tidak dilakukan dapat dilakukan jika pengembangan lanjutan.
- b. Uji Coba *Small Group*
Setelah melakukan uji coba *one one one*, peneliti melakukan uji coba dengan 9 orang mahasiswa dari kelas teori belajar dan konsep belajar. Hasil nilai rata-rata yang didapatkan adalah 3,88 dan masuk kategori sangat baik. Saran dan masukan adalah memperbaiki ukuran layar agar menjadi fit di layar komputer atau laptop.
- c. Uji coba ini dilakukan pada dua kelas teori belajar dan konsep mengajar yaitu kelas A dan kelas B dengan masing-masing sampel 25 orang mahasiswa. Pada kelas A uji coba dimulai dengan memberikan soal pre-test, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi secara mandiri berupa bahan bacaan power point, dan diakhiri dengan mengerjakan soal post test. Pada kelas B, uji coba dimulai dengan memberikan soal pre-test, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi secara mandiri berupa media interaktif berbasis gamifikasi, dan diakhiri dengan mengerjakan soal post test. Berdasarkan hasil soal pre dan post test dari kedua kelas tersebut akan dilihat nilai perbandingan efektivitas kelayakan penggunaan media antara kelas A yang menggunakan berupa bacaan power point, dan kelas B yang menggunakan media interaktif berbasis gamifikasi melalui hasil N-gain score.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Uji Coba Field Test Kelas A dan Kelas B

Perbandingan	Kelas A	Kelas B
Skor Rata Pre test	68,20	74,08
Skor Post test	88,28	98,88
N-Gain	0,60	0,94
Persentase N-Gain	60,00%	94,01%

Perbandingan hasil uji coba field test kelas A dan kelas B didapatkan hasil sebagai berikut. Kelas A mendapatkan skor rata-rata pretest 68,2, skor post test 88,28, dan N-gain score 0,60 atau sebesar 60,00%. Skor tersebut masuk ke kategori cukup efektif. Selanjutnya hasil kelas B yang menggunakan media interaktif berbasis gamifikasi, hasil skor rata-rata pre-test adalah 74,08, skor post test 98,99, dan N-gain score 0,94 atau sebesar 94,01%. Skor tersebut masuk ke kategori efektif.

5. Instal System

Tahapan terakhir setelah melakukan revisi dari keseluruhan hasil dari uji coba, produk akan digunakan kepada pengguna dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat diakses melalui learning management system UPH oleh mahasiswa pada link <https://learn.uph.edu/my/>. Adapun hasil dari media yang sudah di upload ke dalam learning management system dapat diakses pada link berikut ini: <https://deinvitation.agency/articulate/teori atribusi motivasi/>



4. SIMPULAN

Berikut adalah beberapa kesimpulan berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar di Universitas Pelita Harapan:

- Media interaktif berbasis gamifikasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar di Universitas Pelita Harapan ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Rapid Prototyping yaitu dengan tahapan *Asses Needs and Analyze Content, Set Objective, Construct Prototype, Utilize, Instal System*. Media interaktif berbasis gamifikasi ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa software

yaitu seperti Adobe Illustrator, PowerPoint, Leonardo, Articulate Storyline, Eleven Labs.

- b. Media interaktif berbasis gamifikasi ini divalidasi oleh ahli desain pembelajaran dengan hasil skor 3,77, ahli materi mendapatkan skor 3,69, dan ahli media mendapatkan skor 3,65. Hasil rata-rata penilaian dari para ahli mendapatkan skor 3,70. Berdasarkan hasil perbandingan uji coba *field test* antara kelas A dan kelas B, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi pada kelas B menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas A. Kelas A memperoleh N-gain score sebesar 60,00%, yang tergolong dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas B mencapai N-gain score sebesar 94,01%, yang tergolong dalam kategori efektif. Selisih skor N-gain antara kelas A dan kelas B sebesar 34,01% menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, media interaktif berbasis gamifikasi dapat dipertimbangkan sebagai sumber belajar alat bantu yang efektif dengan pengayaan dalam aspek visual untuk pembelajaran mandiri pada materi teori atribusi di mata kuliah Teori Belajar dan Konsep Mengajar. Berikut merupakan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan penelitian ini:
- 1) Dibutuhkan koneksi yang stabil ketika mengakses media interaktif berbasis gamifikasi
 - 2) Distraktor pada tingkat kesulitan soal evaluasi akhir pada materi di media dapat dipertimbangkan kembali sesuai dengan pengguna
 - 3) Membuat pola atau variasi rintangan yang berbeda pada setiap level di dalam media yang dikembangkan agar tidak terlihat monoton
 - 4) Transisi pada media tidak terlalu lama karena cukup menambah durasi belajar
 - 5) Karakter dapat dibuat lebih variasi dan dibuat bergerak agar lebih menarik

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Ariani, Diana. "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif (JPI)* 3, no. 2 (2020): 147-148.
- Arianto, F., Bachri, B. S., and Mariono, A. "Asynchronous dan Synchronous Learning pada Pendidikan Tinggi: Studi Komparasi." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 4 (2022).
- Antika, R. R. "Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning: Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk." *BioKultur* 3, no. 1 (2014): 251-263.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., and Sukmana, A. I. W. I. Y. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33-48.
- Briggs, L. J., and R. M. Gagne. *Principles of Instructional Design*. 7th ed. New York: Holt, Rinehart & Winston, 2020.

- Fatirul, A. N., M. P. ST, and B. Winarto. *Teori Belajar dan Konsep Mengajar*. Jakad Media Publishing, 2018.
- Faresqi, I. A. D. *Desain Gamifikasi Untuk Membangun Learning Engagement pada Mahasiswa Magister Akuntansi Universitas Surabaya*. Doctoral dissertation, 2021
- Hase, S., and C. Kenyon. "Heutagogy: A Holistic Framework for Creating Competency-Based Educational Systems." *Proceedings of the 6th International Conference on Networked Learning* 28, no. 2 (2020): 112-126.
- Seels, B. B., and Richey, R. C. 2018. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. 2nd ed. Washington, D.C.: Association for Educational Communications and Technology.