

## Evaluasi kelayakan gamifikasi dalam membangun minat siswa pada teks cerita rakyat

Risa Aprilasari<sup>1</sup>, Purwati Zisca Diana<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: [purwatiziscadiana@pbsi.uad.ac.id](mailto:purwatiziscadiana@pbsi.uad.ac.id)

\* Penulis korespondensi

### Informasi artikel

Dikirim : Januari 2024

Revisi : Maret 2024

Diterima : Maret 2024

### Kata kunci:

Gamifikasi  
Media pembelajaran  
Website  
Teks Cerita Rakyat

### Keywords:

Gamification  
Website learning  
Website  
Folklore Text

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembaharuan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi gamifikasi berbasis website pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerita rakyat (hikayat) kelas X SMA. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan hasil kelayakan perkembangan media pembelajaran gamifikasi dengan basis website materi teks cerita rakyat (hikayat) untuk peserta didik kelas X SMA. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model penelitian Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Bantul kelas X. Teknik dan instrumen yang dipergunakan dalam pengumpulan data penelitian yakni melalui wawancara, angket, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya produk media pengajaran gamifikasi berbasis website yang dikembangkan termasuk pada kriteria "Sangat Layak" apabila diterapkan dalam pengajaran dengan nilai rata-rata kelayakan sebesar 88,42. Penilaian validasi dari ahli materi diperoleh jumlah sebesar 95 yang masuk ke dalam kategori "sangat layak" (81- 100%). Penilaian validasi dari ahli media diperoleh jumlah sebesar 80 dengan kriteria "layak" (61-80%). Validasi dari ahli pengajaran diperoleh jumlah penilaian skor total sebesar 81 dengan kriteria "sangat layak" (81-100%).

### ABSTRACT

This research is motivated by the need to renew learning media that utilizes website-based gamification technology in Indonesian language learning, especially in class X high school folklore (saga) text material. This research aims to describe the results of the feasibility of developing gamification learning media based on a website based on folklore text material (saga) for class X high school students. The type of research carried out is Research and Development (R&D) research with the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) research model. The subjects in this research were students of SMA Muhammadiyah 1 Bantul class X. The techniques and instruments used in collecting research data were interviews, questionnaires, observations and document analysis. The research results show that the website-based gamification teaching media product developed falls within the "Very Feasible" criteria when applied in teaching with an average feasibility score of 88.42. The validation assessment from material experts obtained a total of 95 which fell into the "very feasible" category (81-100%). The validation assessment from media experts obtained a total of 80 with "feasible" criteria (61-80%). Validation from teaching experts obtained a total score of 81 with the criteria "very appropriate" (81-100%).

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



## **Pendahuluan**

Keseluruhan rangkaian kegiatan kependidikan hingga masa kini baik di negara berkembang ataupun negara maju terus mengalami pertumbuhan dengan sangat pesat. Pendidikan yang baik, tidak terhindar dari cara lembaga persekolahan mempraktikkan kegiatan belajar yang baik kepada siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan jika seorang guru terampil dalam menyampaikan ilmu yang diajarkan dengan cara yang mampu dipahami oleh siswa. Meskipun guru bukanlah satu-satunya sumber utama belajar, disamping peranan, fungsi, serta tugasnya pada proses belajar mengajar sangatlah penting (Sadiman, 2012).

Satu di antara faktor yang ada membatasi guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka yang memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi ialah tidak adanya kesiapan suatu sarana fasilitas dalam pembelajaran seperti buku-buku untuk pegangan siswa maupun media pembelajaran yang bisa dipergunakan guru pada saat memberikan materi sekaligus memberikan pelajaran kecakapan tertentu kepada siswanya. Bahan dan media pembelajaran yang hendak dipergunakan oleh guru semestinya juga mempertimbangkan aspek karakter khas peserta didik, kebutuhan, ragam cara belajar peserta didik, keadaan sekolah, serta aspek yang mempermudah penggunaan bahan dan media pembelajaran tersebut.

Sejalan dengan Standar Proses Pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang menegaskan bahwasanya perancangan rangkaian belajar mengajar mencakup susunan rangkaian yang digunakan pada proses pembelajaran dan persiapan sumber belajar, media pembelajaran, sarana penilaian dalam pembelajaran, ataupun rancangan penyelenggaraan proses belajar. Peranan media pembelajaran sangatlah memberikan bantuan kepada guru dalam memberikan materi pada proses pembelajaran sehingga memudahkan mencapai tujuan pembelajarannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, komunikasi antara peserta didik dan pengajar dapat diefektifkan dengan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembantu dan teknik dalam proses belajar (Wati, 2016).

Hakikat pembelajaran menurut pendapat Gagne, Briggs dan Wagner secara umum adalah serangkaian aktivitas yang direncanakan untuk memperbolehkan terjadinya proses belajar mengajar (Karwono, 2017). Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi sebagai sarana untuk membantu aktivitas belajar yang tercipta sesuai dengan keadaan, kebutuhan, dan lingkungan sekitar (Suryani, 2019). Media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam membentuk proses belajar yang menarik, menjadikan suasana pembelajaran yang bervariasi, dapat menciptakan motivasi, dan memperjelas materi bahan ajar hingga dapat dengan mudah dimengerti peserta didik (Yaumi, 2019)

Menurut Sanaky (2013), media pembelajaran adalah sebuah sarana yang mempunyai fungsi dan bisa dipergunakan sebagai mengantarkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai salah satu faktor luar yang memiliki pengaruh terhadap sebuah keberhasilan

dalam kegiatan belajar mengajar. Penyediaan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan dorongan minat belajar, motivasi, dan rangsang kegiatan pembelajaran, bahkan mampu mempengaruhi kejiwaan yang berkenaan dengan psikologi bagi siswa (Musfiqon, 2012).

Bersumber pada hasil observasi awal di SMA Muhammadiyah 1 Bantul, diidentifikasi bahwa di sana terdapat beberapa hambatan terkait proses belajar mengajar bahasa Indonesia. Hambatan yang dihadapi guru sebagai pengajar diantaranya ialah adanya keadaan terbatas dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang merasa kesusahan dalam mengerti benar materi yang telah diberikan saat pembelajaran berlangsung (Rembulan, 2018).

Peneliti mengidentifikasi beberapa hal yang menyebabkan kesusahan peserta didik dalam mempelajari materi bahasa Indonesia, diantaranya ialah: 1) Selama rangkaian belajar pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik belum mengoptimalkan perbuatan memanfaatkan sarana teknologi yang ada, 2) Terdapat kerendahan tingkat motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, 3) sikap takut salah dalam mencoba atau menjawab saat pembelajaran. Keadaan inilah yang mengakibatkan kurangnya proses memahami dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia oleh peserta didik.

Pemanfaatan media gamifikasi berbasis website dalam materi teks cerita rakyat terlebih pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA masih termasuk jarang. Pernyataan dan bukti yang terdapat di lapangan tersebut menganjurkan peneliti untuk menciptakan gamifikasi berbasis website untuk belajar teks cerita rakyat di SMA. Gamifikasi merupakan suatu metode pembuatan aplikasi dengan memanfaatkan rancangan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk menambah motivasi (Campbell et al., 2011). Dalam pengertian gamifikasi dalam pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas belajar yang dikemas dengan bentuk permainan (Marisa, 2020). Pada era kemajuan teknologi yang semakin meningkat saat ini, media gamifikasi turut dikembangkan sebagai sebuah usaha untuk meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Dewi et al., 2020). Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Yaniaja et al., 2020) bahwasanya pengembangan media pembelajaran gamifikasi diartikan sebagai solusi pemecah permasalahan pembelajaran yang tepat.

Penggunaan metode gamifikasi juga sangat efektif menciptakan pembelajaran yang pada mulanya kurang menyenangkan atau menjemukan menjadi lebih membangkitkan rasa senang untuk dilakukan, sehingga peserta didik sebagai pengguna dapat terangkut dalam tempo yang lebih lama (Bachtiar, 2012). Sejalan dengan pendapat Hendry dalam Isnawati (2021) bahwa penggunaan gamifikasi memiliki pengaruh positif yakni dapat menyenangkan, memberikan hiburan, serta sebagai alat untuk melatih peserta didik memecahkan suatu permasalahan agar mampu berlatih dan berpikir dimana dan kapan saja. Menurut Jusuf (2016) terdapat beberapa kelebihan diterapkannya gamifikasi dalam pembelajaran, di antaranya: 1) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, 2) Dapat mendorong peserta didik dalam untuk meningkatkan keaktifan saat belajar, 3) Memberikan bantuan peserta didik untuk menjadi lebih terfokuskan dan mengerti

materi pembelajaran dengan benar, dan 4) Memberikan peluang peserta didik untuk mengeksplorasi, berprestasi, dan berkompetesi dalam kelas.

Pada umumnya website juga tersusun dari beberapa laman yang ditempatkan ke dalam web server dan mampu diakses dengan sangkutan jaringan internet (Elu, 2017). Menurut pendapat Suhartanto (2017) situs web juga berarti suatu aplikasi yang berisi pesan multimedia pencampuran dari animasi, video, gambar, audio, dan teks yang memakai Hypertext Transfer Procol (HTTP) serta untuk mendapatkan pengaksesan melalui browser. Menurut Rusman Rusman (2012) terdapat beberapa karakteristik pembelajaran berbasis website, di antaranya sebagai berikut: 1) Interaktif yakni terjalinnya hubungan antara orang yang menggunakan baik secara eksplisit maupun non-eksplisit. 2) Mandiri yakni memberikan kemudahan peserta didik dapat belajar mandiri di rumah. 3) Akses yakni memberi kemudahan peserta didik untuk kepentingan belajar dengan mendapatkan informasi melalui internet. 4) Pengayaan yakni kegiatan yang dilaksanakan untuk menambahkan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

Menurut Abrams dalam Apipah (2021) cerita rakyat merupakan sebuah cerita pendek dalam wujud prosa yang tidak dikenal penciptanya dan menyebar secara lisan dari mulut kemulut. Secara garis besar cerita rakyat terdapat 8 jenis, yaitu fabel (cerita binatang), legenda (asal-usul), jenaka, pelipur lara, epos, mite (mitos), sage, dan cerita hikayat. Menurut Baried et al., (2008) hikayat memiliki turunan dari ujaran bahasa Arab "haka" yang artinya meniru, menuturkan cerita, menyamai, memberitahukan, melanjutkan, berkata, dan menggambarkan sesuatu. Hikayat merupakan satu diantara beberapa jenis cerita rakyat yang memuat cerita kisah kehidupan kebangsawanan, keluarga kerajaan, ataupun orang yang tersohor pada zaman dahulu.

Mengacu pada data yang diperoleh dari penelitian Sambung et al., (2017) yang menyatakan bahwasanya Aplikasi Mobile learning merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sangat layak digunakan serta dapat mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran, karena pada Aplikasi Mobile learning mempunyai kriteria mandiri dan interaktif. Pemanfaatan media atau perangkat pembelajaran dapat mengoptimalkan sebuah proses penyampaian materi kepada siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Adi (2018) yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Role Play Cerita Rakyat Timun Emas Berbasis Android". Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk memperkenalkan cerita rakyat Timun Emas kepada para remaja, peneliti mengembangkan Game Edukasi Role Play berbasis android yang bertemakan cerita rakyat Timun Emas. Hasil pengembangan ini merupakan produk materi cerita rakyat Timun Emas berupa game edukasi role play yang dibentuk dalam wujud aplikasi yang bisa diinstal pada sistem android smartphone. Game edukasi ini juga diuji cobakan pada 21 anak SD hingga SMP, sehingga secara keseluruhan, untuk dijadikan sebagai media pembelajaran hasil uji coba game edukasi ini dikategorikan sangat layak. Hal tersebut dibuktikan dari hasil presentase uji coba audiens/user sebesar 89,06% yang termasuk kualifikasi sangat layak.

Penelitian yang terlaksana oleh Kuswantoro et al., (2021) yang berjudul "Game Roro Jonggrang sebagai Media Belajar untuk Mengenalkan Cerita Rakyat". Hasil penelitian

menunjukkan bahwa pembuatan game edukasi RPG berbasis android yang memiliki tema cerita rakyat Indonesia memperoleh penilaian yang baik dari responden dengan hasil sebesar 82%.

Penelitian yang dilakukan oleh Syahidi et al., (2021) yang berjudul “Pengembangan Game Action-Adventure Berdasarkan Cerita Rakyat Sultan Suriansyah Bermuatan Kearifan Lokal Banjarmasin Berbasis Perangkat Bergerak”. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rancangan game telah digambarkan dalam bentuk storyboard dan kemudian dilakukan pembangunan keluaran aplikasi berekstensi .apk yang memanfaatkan perangkat lunak Godot Engine yang mampu terpasang pada perangkat ponsel dan sebagainya. Setelahnya juga dilaksanakan pengujian dengan rentan 13-15 usia yang menyertakan sejumlah 50 orang responden sebagai pemain Playtesting and Gameflow, memperoleh hasil bahwasanya permainan yang dikembangkan dan teruji sudah mencukupi kriteria dan elemen dengan tidak ditemukan bug pada game dan perolehan nilai rerata keseluruhan sebesar 4,84.

Bersumber dari uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk memperkembangkan media pengajaran bahasa Indonesia yang mampu dimanfaatkan guru yakni sebuah media pendidikan yang berwujud gamifikasi berbasis website agar materi teks cerita rakyat (hikayat) dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan, menarik, dan dekat dengan peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada materi teks cerita rakyat (hikayat) untuk peserta didik kelas X SMA yang telah dikembangkan dengan capaian pembelajaran mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan dalam teks hikayat dan menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada hikayat dan cerpen.

## **Metode**

Penelitian Research and Development (R&D) adalah jenis metode pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Penelitian Research and Development merupakan penelitian yang dimanfaatkan guna memperoleh hasil sebuah produk tertentu dan mengukur perbuatan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2019). Sesuai dengan pendapat Borg & Gall (dalam Setyosari, 2016) menyatakan penelitian perkembangan adalah sebuah rangkaian yang dipergunakan membantu memperkembangkan dan menguji produk pendidikan. Produk yang berhasil diperoleh melalui rangkaian pengembangan ini berwujud media pengajaran gamifikasi dengan basis website dalam bentuk tautan yang dikembangkan berbasis website menggunakan software unity dengan model penelitian Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Bantul kelas X. Teknik dan instrumen yang dipergunakan dalam pengumpulan data penelitian yakni melalui wawancara, angket, observasi, dan analisis dokumen. Teknik penganalisan data yang dipergunakan dalam dilaksanakan secara kualitatif dan kuantitatif.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan media gamifikasi pada materi teks cerita rakyat (hikayat) kelas X SMA untuk menambah pemahaman dan motivasi dalam proses belajar peserta didik. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan gamifikasi berbasis website pada teks cerita rakyat (hikayat) dengan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

### **Analisis (Analysis)**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan penganalisan kebutuhan, penganalisan kurikulum, penganalisan karakteristik peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Bantul kelas X, dan bahan dengan diterapkan menjadi suatu dasar pada proses pengembangan media pembelajarannya.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan peserta didik ini dilaksanakan dengan tujuan untuk merumuskan kebutuhan dan menggali informasi yang berpotensi ditemukan di sekolah serta melaksanakan pengamatan terhadap sejumlah sumber pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Bantul, peneliti menemukan ketersediaannya sarana dan prasarana yang mampu mendukung rangkaian pembelajaran seperti LCD proyektor, laptop, teknologi seperti handphone yang dapat digunakan untuk memberi sokongan peserta didik dalam rangkaian pengajaran. Berdasar analisis kebutuhan tersebut, butuh dikembangkan gamifikasi berbasis website pada materi teks cerita rakyat (hikayat) sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan dengan harapan dapat memberi bantuan dan mengoptimalkan peserta didik dalam mempelajari materi teks cerita rakyat (hikayat) dengan menyenangkan.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Pada tahap ini, dilakukan pemilihan pokok bahasan pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti menganalisis kurikulum yang diterapkan di SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Sesuai dengan proses wawancara yang dihasilkan oleh guru Bahasa Indonesia, kurikulum yang diterapkan di SMA Muhammadiyah 1 Bantul yaitu Kurikulum Merdeka yang baru diterapkan pada peserta didik kelas X.

#### **c. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Dalam tahapan tersebut, peneliti mendapatkan sebuah informasi dalam wawancara yang dihasilkan oleh guru SMA Muhammadiyah 1 Bantul mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa karakteristik peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Bantul kelas X secara umum berasal dari latar belakang yang berbeda. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari rangkaian tanya jawab melalui wawancara terhadap guru bahwa peserta didik masih banyak yang merasa kesusahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara mandiri dengan menggunakan modul atau materi dalam bentuk bacaan. Peserta didik perlu diajarkan berulang kali agar memahami materi yang diberikan.

### **Desain (Design)**

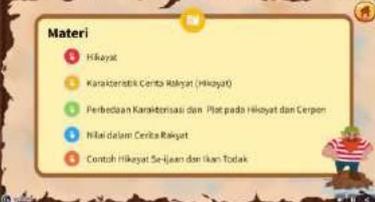
Tahap desain produk meliputi dua tahap di antaranya penyiapan materi, penyiapan gambaran permainan yang akan disusun dan dimunculkan. Pada tahap persiapan bahan materi,

peneliti merencanakan bahan yang sudah menjadi ketentuan berupa teks cerita rakyat (hikayat). Peneliti menyusun materi dan evaluasi yang hendak dimasukkan ke dalam media pembelajaran tersebut. Peneliti membuat desain sistem penyusunan bahan materi yang akan dimunculkan pada tampilan media tersebut untuk memudahkan dipelajari peserta didik melalui *flowchart* dan *storyboard* untuk memberikan kemudahan dalam rangkaian menyusun konten media penyusunan konten media dan pengumpulan beraneka macam bahan yang menyokong media gamifikasi yang dikembangkan.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

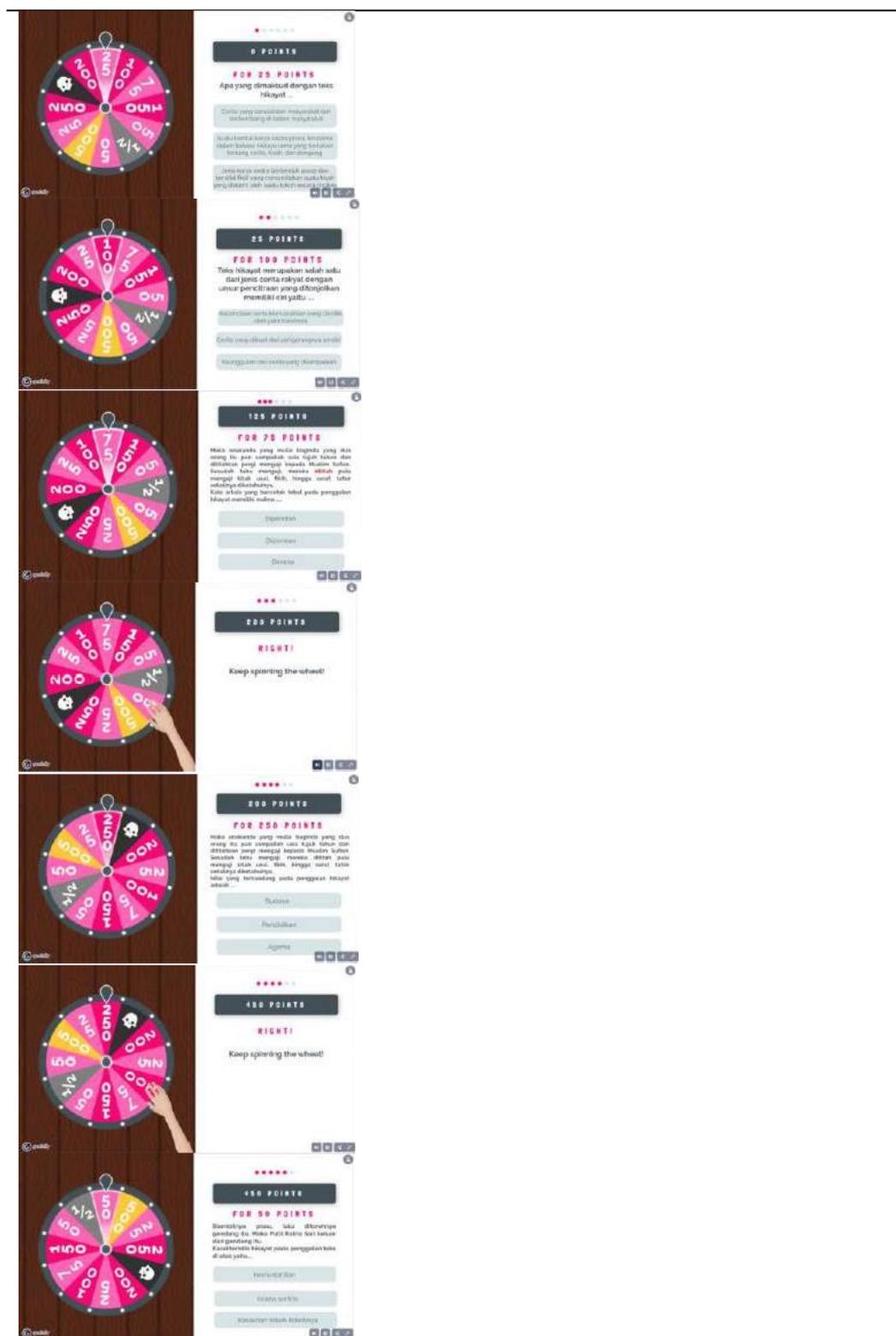
Dalam tahapan pengembangan, peneliti melakukan realisasi suatu perancangan atau mengembangkan produk sesuai dengan rancangan yang dilakukan dalam tahapan desain. Proses pengembangan produk dilakukan dengan platform *genially* sehingga media gamifikasi yang dihasilkan dapat diakses dengan mudah berbentuk website. Penyusunan materi teks cerita rakyat (hikayat) menggunakan *WPS Office* yang kemudian teksnya dipindahkan ke dalam *genially*. Peneliti juga memanfaatkan platform *genially* yang menyediakan berbagai macam *template* gamifikasi yang akan dikembangkan. Pada bagian contoh video yang berisikan teks hikayat, peneliti menggunakan video yang telah tersedia di *platform* youtube. Menu yang terakhir berupa evaluasi yang berisikan permainan *spinner quis* yang dapat digunakan untuk mengetahui ukuran seberapa besar peserta didik dapat menanamkan pemahaman pada apa yang sudah dipelajari dengan tema bajak laut atau pencarian harta karun untuk memperoleh hadiah di akhir permainan. Penggambaran hasil tampilan gamifikasi adalah sebagai berikut.



Tampilan	Keterangan								
 <p><b>Materi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Hikayat</li> <li>2 Karakteristik Cerita Rakyat (Hikayat)</li> <li>3 Perbedaan Karakterisasi dan Plot pada Hikayat dan Cerpen</li> <li>4 Nilai dalam Cerita Rakyat</li> <li>5 Contoh Hikayat Sa-ijaan dan Ikan Todak</li> </ul>									
 <p><b>Cerita rakyat adalah cerita yang tersebar di masyarakat yang diwariskan secara turun temurun.</b></p> <p>Hikayat termasuk bentuk prosa lama yang dulu banyak ditemukan dalam bahasa Melayu yang berisi cerita, sokilas chenggang, atau kisah tentang selakjutian, kehidupan, maupun menghobatkan seseorang atau tokoh utamanya.</p>									
 <p><b>Hikayat</b></p> <p>Hikayat berasal dari bahasa arab, yaitu "haka" yang artinya bercerita atau menceritakan</p> <p>Karya sastra lama</p> <p>Karya sastra berupa dongeng yang dibagikan dalam bahasa Melayu dengan beres cerita tentang kejadian kisah.</p> <p>Fungsi:          Sebagai hiburan, pembangkit inspirasi, dan semangat</p>									
 <p><b>Penggunaan Kata Arkais dalam Teks Hikayat</b></p> <p>Kata arkais adalah kata yang sudah tidak lazim digunakan pada saat ini. Hikayat sebagai teks sastra lama menggunakan kata arkais di dalamnya, berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam cerita pendek yang lebih populer.</p> <p>Contoh kata-kata arkais: syahidin, sedemerta, halaya-halaya, hutta, apatah, sahaja, dan berjaya.</p>									
 <p><b>Karakteristik Cerita Rakyat (Hikayat)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berasal dari lisan</li> <li>2. Beragam</li> <li>3. Anonim</li> <li>4. Unik</li> <li>5. Tidak dikenal</li> <li>6. Pengajaran</li> </ol>									
 <p><b>Perbedaan Karakterisasi dan Plot pada Hikayat dengan Cerpen</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Hikayat</th> <th>Cerpen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tidak ada tokoh utamanya, tidak ada tokoh yang menonjol</td> <td>Tidak dalam cerita lebih detail</td> </tr> <tr> <td>Karakter yang tidak menonjol tidak dapat memberikan perkembangan dan gambaran sehingga tokoh-tokoh tidak jauh dari masyarakat dan menggunakan bahasa yang bersifat sederhana</td> <td>Karakter dalam cerpen memiliki karakter dan latar belakang yang lengkap sehingga karakter dan cara perannya sangat penting</td> </tr> <tr> <td>Meridit atau yang lebih kompleks dan berlingkar</td> <td>Ajar yang diberikan pada orang-orang tua</td> </tr> </tbody> </table>	Hikayat	Cerpen	Tidak ada tokoh utamanya, tidak ada tokoh yang menonjol	Tidak dalam cerita lebih detail	Karakter yang tidak menonjol tidak dapat memberikan perkembangan dan gambaran sehingga tokoh-tokoh tidak jauh dari masyarakat dan menggunakan bahasa yang bersifat sederhana	Karakter dalam cerpen memiliki karakter dan latar belakang yang lengkap sehingga karakter dan cara perannya sangat penting	Meridit atau yang lebih kompleks dan berlingkar	Ajar yang diberikan pada orang-orang tua	
Hikayat	Cerpen								
Tidak ada tokoh utamanya, tidak ada tokoh yang menonjol	Tidak dalam cerita lebih detail								
Karakter yang tidak menonjol tidak dapat memberikan perkembangan dan gambaran sehingga tokoh-tokoh tidak jauh dari masyarakat dan menggunakan bahasa yang bersifat sederhana	Karakter dalam cerpen memiliki karakter dan latar belakang yang lengkap sehingga karakter dan cara perannya sangat penting								
Meridit atau yang lebih kompleks dan berlingkar	Ajar yang diberikan pada orang-orang tua								
 <p><b>Nilai dalam cerita rakyat</b></p> <p>Nilai Budaya</p> <p>Nilai Moral</p> <p>Nilai Agama/Religi</p> <p>Nilai Pendidikan</p> <p>Nilai Sosial</p>									

Pada halaman ini terdapat beberapa point materi teks cerita rakyat (hikayat) yang di dalamnya terdapat pengertian teks hikayat, karakteristik cerita rakyat (hikayat), perbedaan karakterisasi dan plot pada hikayat dan cerpen, nilai dalam cerita rakyat, dan contoh hikayat berjudul Sa-ijaan dan Ikan Todak.

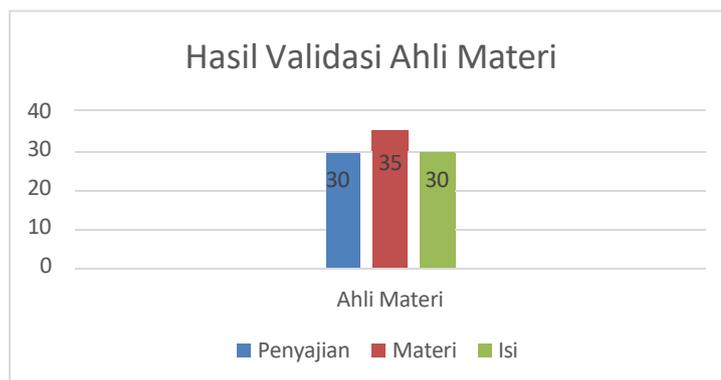
Tampilan	Keterangan
	<p>Halaman ini merupakan halaman evaluasi yang berupa permainan <i>Spin Quis</i> sebanyak 6 soal. Apabila jawaban benar terdapat tulisan "RIGHT! Keep spinning the wheel!" sementara apabila jawaban salah akan muncul tulisan "Try Again!"</p>





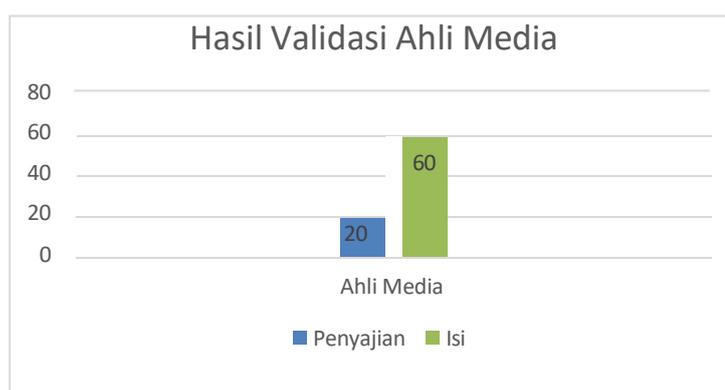
### a. Uji Validasi Ahli Materi

Validasi yang diberikan oleh ahli materi ditinjau dengan memberi isi pada lembar kuesioner penilaian untuk setiap komponen penilaian yang tersusun atas 3 aspek dan setiap komponen aspek berisikan pernyataan dari total pernyataan secara menyeluruh dengan jumlah 19 pernyataan yang telah dinilai oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. M. Ardi Kurniawan, S.S., M.A. selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan dengan perolehan nilai sebesar 95. Berikut tabel hasil validasi dari ahli materi.



### b. Uji Validasi Ahli Media

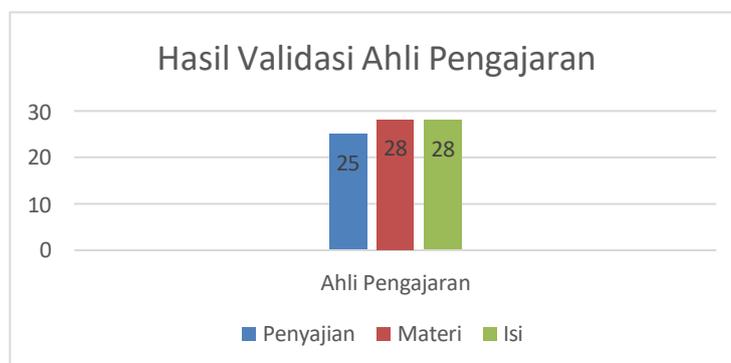
Validasi yang diberikan oleh ahli media memiliki tujuan untuk merumuskan pengujian kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran gamifikasi pada materi teks cerita rakyat (hikayat). Adapun kevalidan Media Pembelajaran ditinjau dari 2 aspek media yang terdiri dari 20 butir pernyataan dan telah dinilai oleh ahli media yaitu Bapak Hasrul Rahman, M.Pd. sebagai Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan dengan perolehan sebesar 80. Berikut tabel hasil validasi dari ahli media.



### c. Uji Validasi Ahli Pengajaran

Validasi ahli pengajaran ditinjau dengan memberi isi pada lembar kuesioner penilaian pada setiap komponen penilaian yang terdiri 3 aspek dan setiap komponen berisikan pernyataan dari total pernyataan secara menyeluruh dengan jumlah 19 pernyataan yang telah dinilai dari ahli pengajaran yakni Ibu Pety Rahmalina, S.Pd. selaku guru pengajaran Bahasa Indonesia di SMA

Muhammadiyah Bantul dengan perolehan nilai sebesar 81. Berikut tabel hasil validasi yang diberikan oleh ahli pengajaran.



Validasi para ahli tersebut dilakukan dengan tujuan mengetahui penilaian kelayakan dan saran terkait media pembelajaran yang dikembangkan berupa media gamifikasi berbasis *website*. Berdasarkan validasi dari ahli materi diperoleh jumlah penilaian skor total sebesar 95 sehingga persentase yang diperoleh adalah 100% yang masuk ke dalam kriteria “sangat layak” (81-100%). Penilaian validasi dari ahli media diperoleh jumlah skor total sebesar 80 sehingga persentase yang diperoleh adalah 80,00% yang masuk pada sebuah kriteria “layak” (61-80%). Validasi dari ahli pengajaran diperoleh jumlah penilaian skor total sebesar 81 sehingga persentase yang diperoleh adalah 85,26% yang tergolong ke dalam kategori “sangat layak” (81-100%).

Hasil perhitungan total penilaian secara menyeluruh dari ketiga ahli yaitu 265,26 dengan nilai rata-rata kelayakan media gamifikasi berbasis *website* pada materi teks cerita rakyat (hikayat) untuk peserta didik kelas X SMA diperoleh nilai 88,42. Dari hasil penilaian yang telah diperoleh tersebut mendapat kesimpulan bahwasanya produk media pengajaran yang telah dikembangkan termasuk pada kriteria “**Sangat Layak**” apabila diterapkan pada rangkaian pengajaran.

## Simpulan

Berdasar hasil penelitian dan pengembangan ini memperoleh hasil berupa media pengajaran gamifikasi dengan basis *website* untuk peserta didik kelas X SMA materi teks cerita rakyat (hikayat). Penelitian ini termasuk dalam kategori R&D (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan yang tersusun dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implemetasi), dan *evaluation* (evaluasi) atau disebut dengan model ADDIE. Kriteria kelayakan berdasar hasil validasi yang diberikan oleh para ahli dalam pengembangan media gamifikasi berbasis *website* pada materi teks cerita rakyat kelas X SMA dapat dikategorikan “**Sangat Layak**” apabila diimplementasikan sebagai media pembelajaran di sekolah dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 88,42.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Purwati Zisca Diana, S. Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing, penelitian artikel ini tidak bisa diselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing yang tulus membimbing dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan artikel ini. Selain itu, kepada pengelola jurnal Genre juga diucapkan terima kasih telah membantu proses penerbitan artikel ini.

## Daftar Pustaka

- Apipah, L. (2021). *Pengembangan Media Mini Book Berbasis Cerita Rakyat Di Kelas IV SD Negeri 1 Jawilan* [UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten]. [http://repository.uinbanten.ac.id/7489/%0Ahttp://repository.uinbanten.ac.id/7489/6/BAB IV.pdf](http://repository.uinbanten.ac.id/7489/%0Ahttp://repository.uinbanten.ac.id/7489/6/BAB%20IV.pdf)
- Bachtiar, G. (2012). *Hidup Lebih Indah Dengan Gamifikasi*. Slideshare. <https://www.slideshare.net/goudotmobi/kolom-telematika-detikinet-hidup-lebih>
- Baried, B., Syakir, M., Masjkoer, M., Suratno, S. C., & Sawu. (2008). *Memahami Hikayat dalam Sastra Indonesia*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Campbell, W. G., Vaughan, N., Bull, B., Joosten, T., Whitmer, J., Dugdale, S., & Fovet, F. (2011). 7 Things You Should Know About Gamification. *Educause Learning Initiative*. <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7075.pdf>
- Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>
- Elu, A. M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pendeteksian Vulnerability Structured Query Language (Sql) Injection Untuk Keamanan Website. In *Respati* (Vol. 8, Issue 22). <https://doi.org/10.35842/jtir.v8i22.53>
- Hujair AH Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. In *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*. Kaukaba Dipantara.
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021 [IAIN Ponorogo]. In *Iain Ponorogo*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://www.neliti.com/publications/92772/>
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Raja Grafindo Persada.
- Kuswantoro, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (2021). Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS: Journal Of Information Technology And Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Alfabeta
- N Suryani, A Setiawan, A. P. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rembulan, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Siswa Smp. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Vol. 5, Issue 3).
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Sadiman, A. (2012). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. In *Pustekkom Dikbud dan Pentas Raja Grafindo Persada*.
- Safitri, N. D., & Adi, R. M. T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Role Play Cerita Rakyat Indonesia Timun Emas Berbasis Android. *Jurnal Stt Stikma Internasional*, 8(1), 15–22.

- Sambung, D., Sihkabuden, & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *Jinotep*, 3(2), 121–129.
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. In *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development)*. Alfabeta.
- Suhartanto, M. (2017). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan MySQL. *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 2. <http://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/226/221%0Ahttp://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/226>
- Syahidi, A. A., Riyadi, A., Zakiah, S., & Astuti, M. (2021). Pengembangan Game Action-Adventure Berdasarkan Cerita Rakyat Sultan Suriansyah Bermuatan Kearifan Lokal Banjarmasin Berbasis Perangkat Bergerak. *Jurnal Borneo Informatika Dan Teknik Komputer*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.35334/jbit.v1i1.2122>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual- Komputer-Power Point- Internet- Interactive Video*. Kata Pena.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & D, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30.
- Yaumi, M. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group. [www.globaleksekutifteknologi.co.id](http://www.globaleksekutifteknologi.co.id)