

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Purwati Zisca Diana^{1*}, Roni Sulistiyono², Zultiyanti³

Universitas Ahmad Dahlan^{1,2,3}
surel: purwati.diana@pbsi.uad.ac.id

Abstrak

Peserta didik di masa sekarang dapat disebut sebagai siswa generasi-z. Generasi yang terlahir di masa segala informasi dapat diperoleh dalam genggaman. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran gamifikasi berbasis android menjadi salah satu pengembangan inovasi pembelajaran. penelitian ini bertujuan mendeskripsikan analisis kebutuhan untuk merancang media pembelajaran gamifikasi berbasis android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan Borg & Gall. Teknik pengumpulan yang digunakan berupa angket analisis kebutuhan pengembangan media gamifikasi berbasis android pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Angket tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif sesuai hasil responden terkait: (1) analisis perangkat pembelajaran; (2) analisis media pembelajaran; dan (3) analisis materi pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dari Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang digunakan pun masih berupa tampilan *power point* dan video *youtube*. Materi yang menemui kendala pada proses pembelajaran di antaranya teks cerita hikayat dan teks negosiasi. Berdasarkan hal tersebut, rancangan pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bentuk solusi yang tepat.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, android, gamifikasi, pembelajaran bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Fenomena konsep pembelajaran abad ke-21 yang digunakan untuk merespons kebutuhan kurikulum saat ini, yaitu dapat membuka cakrawala pengetahuan melalui genggaman. Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu dilakukan inovasi. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran, guna mendukung proses pembelajaran dalam mencapai kompetensi peserta didik.

Upaya pembelajaran pada dasarnya merupakan stimulus eksternal yang dapat membantu seseorang belajar, mengatur pengalaman baru dan mengintegrasikannya ke dalam pola-pola yang bermakna, sehingga membentuk struktur kognitif yang dapat digunakan sebagai penghubung informasi dalam kegiatan belajar. Artinya bentuk karakteristik belajar siswa dan variabel internal sebagai bentuk sumber kendali hasil belajar.

Dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, guru harus kreatif dan inovatif. Strategi pembelajaran harus dirancang dengan tepat agar dapat mencapai

tujuan pembelajaran (Hamdani, 2011). Metode dan teknik pembelajaran harus sesuai dengan perangkat pembelajaran yang akan diajarkan. Media pembelajaran pun menjadi salah satu pendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya interaksi pendidik dan peserta didik dapat berlangsung harmonis dan sesuai tujuan pembelajaran (Hamdani, 2011). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar yang diciptakan oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan, keadaan, dan lingkungan sekitar (Suryani et al., 2019). Media pembelajaran juga bermanfaat untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, memperjelas materi ajar sehingga makna mudah dipahami peserta didik, menjadikan suasana belajar lebih bervariasi, serta mampu memotivasi semangat belajar siswa (Yaumi, 2019).

Seorang pendidik dapat merancang media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dengan tepat. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Anderson (1976) mengelompokkan sembilan jenis media pembelajaran, antara lain: media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, serta media komputer (Nurdin & Andriantoni, 2019).

Sementara itu, peserta didik di masa sekarang bisa disebut sebagai siswa generasi-z. Generasi-z atau disebut juga dengan *digital native student* merupakan generasi yang terlahir di masa segala informasi dapat diperoleh dalam genggaman (Astawa & Dewi, 2021; Wisudo et al., 2021). Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan pada kegiatan pembelajaran (Hanum, 2013).

Saat ini media pembelajaran gamifikasi mulai dikembangkan sebagai upaya menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar (Dewi et al., 2020), dan dianggap sebagai solusi yang tepat saat pembelajaran daring (Yaniaja et al., 2021). Penggunaan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mereka tidak akan bosan lagi karena proses belajar yang panjang (Astawa & Dewi, 2021). Pengembangan gamifikasi juga diharapkan akan digemari peserta didik karena aplikasi yang menyerupai *game* yang dapat dioperasikan pada android, sehingga dapat mengatasi kecanduan *game online* peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kalasan ditemukan permasalahan terkait media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kalasan, bahwa guru telah memaksimalkan membuat media dalam bentuk *power point* (PPT) dan video pembelajaran yang dikirimkan melalui grup *whatsapp* dan youtube, tetapi masih belum dipahami oleh peserta didik. Video yang telah dibuat kurang diminati oleh peserta didik.

Kendala tersebut ditemukan pada materi pembelajaran teks hikayat dan teks negosiasi pada kelas X SMA. Selama pandemi covid-19, proses pembelajaran dilakukan

secara daring, sehingga materi yang disampaikan kurang mendapat respons aktif dari peserta didik. Tidak hanya peserta didik yang bosan dengan pembelajaran daring, tetapi guru pun juga kadang lelah dan kesulitan untuk menemukan ide dalam membuat media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru cenderung memberikan materi dan tugas kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dalam penelitian ini akan dirancang media pembelajaran gamifikasi berbasis android sebagai inovasi dalam pembelajaran. Namun, dalam artikel ini hanya dibatasi pada analisis kebutuhan. Adapun tujuan yang dicapai dalam tahap ini adalah mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X. Adapun urgensi dikembangkannya penelitian ini adalah pengembangan media gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa SMA dapat menjadi solusi bagi permasalahan terkait inovasi media pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R & D menggunakan pendekatan Borg & Gall yang diadaptasi dari prosedur yang dikemukakan Sugiyono (2019). Ada sepuluh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan data, yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, dan penelitian dalam skala kecil. 2) Perencanaan pengembangan produk. 3) Pengembangan produk awal. 4) Uji coba produk awal. 5) Penyempurnaan produk awal. 6) Uji coba produk yang telah disempurnakan. 7) Penyempurnaan produk yang telah disempurnakan. 8) Pengujian produk yang telah disempurnakan. 9) Uji lapangan produk yang telah disempurnakan. 10) Implementasi dan institusionalisasi produk.

Namun, pada tulisan ini hanya difokuskan pada tahap analisis kebutuhan. Tujuan dalam tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk menentukan dan mendesain produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan permasalahan yang ditemukan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kalasan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner analisis kebutuhan yang ditujukan kepada peserta didik dan guru Bahasa Indonesia, wawancara kepada guru dan peserta didik, observasi proses pembelajaran, dan analisis dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis kebutuhan mendeskripsikan upaya peningkatan kualitas pembelajaran sesuai permasalahan yang ditemukan. Pada tahap analisis kebutuhan penelitian ini dijabarkan analisis kebutuhan media pembelajaran gamifikasi berbasis android yang dibutuhkan untuk mengatasi kejenuhan peserta didik pada proses pembelajaran akibat pandemi Covid-19. Meskipun saat ini kondisi sekolah telah berjalan normal dengan segala aktivitas di sekolah, tetapi semangat belajar peserta didik belum sepenuhnya pulih. Apalagi selama pandemi peserta didik tidak pernah lepas dari gawai, sehingga peserta didik masih kecanduan dengan *game*. Oleh karena

itu, untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media gamifikasi berbasis android pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengumpulan data analisis kebutuhan dilakukan menggunakan penyebaran angket, wawancara, analisis dokumen, dan observasi. Hasil kuesioner dianalisis menggunakan analisis deskriptif sesuai hasil responden terkait: (1) analisis perangkat pembelajaran; (2) analisis media pembelajaran; dan (3) analisis materi pembelajaran. Berikut data yang diperoleh dalam analisis kebutuhan.

1. Analisis Perangkat Pembelajaran (RPP)

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari perencanaan pembelajaran. Silabus pembelajaran merupakan salah satu acuan untuk penyusunan sebuah perangkat pembelajaran. Pada penelitian ini, perangkat pembelajaran yang dianalisis berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada KD 3.7 dan 4.7 materi Teks Hikayat. Adapun hasil dari analisis RPP tersebut sebagai berikut.

- a. Identitas RPP dituliskan secara lengkap, meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, dan waktu.
- b. Mencakup komponen minimal utama yang terdiri atas delapan komponen dan lampiran pendukung, antara lain: kompetensi inti (KI); kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi (IPK); tujuan pembelajaran; materi pembelajaran; metode pembelajaran; media/alat/bahan pembelajaran dan sumber belajar; langkah-langkah pembelajaran; penilaian hasil belajar; dan lampiran pendukung RPP berupa materi pembelajaran, instrumen penilaian, dll.
- c. Mencakup KI-1 (sikap spiritual), KI-2 (sikap sosial), KI-3 (pengetahuan), dan KI-4 (keterampilan).
- d. Kompetensi Dasar (KD) mencakup pengetahuan (KD 3.7) dan keterampilan (KD 4.7).
- e. Menjabarkan IPK berdasarkan KD dari KI-3 (3.7.1 dan 3.7.2), serta KD dari KI-4 (4.7.1). IPK disusun menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/dilakukan penilaian sesuai dengan karakteristik mata pelajaran (materi).
- f. IPK dari KD pengetahuan menggambarkan dimensi proses kognitif dan KD keterampilan memuat keterampilan konkret.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.	3.7.1 Mengidentifikasi pokok-pokok isi teks cerita rakyat/hikayat (C1).
	3.7.2 Menganalisis karakteristik teks cerita rakyat/hikayat (C4)
	3.7.3 Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam teks cerita rakyat/hikayat (C4)
4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.	4.7.1 Menuliskan kembali isi teks cerita rakyat/hikayat yang telah didengar/dibaca dengan bahasa sendiri, baik secara lisan maupun tulis (C6)

- g. Rumusan tujuan pembelajaran mencerminkan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, juga memuat aspek ABCD (*Audience, Behaviour, Condition, Degree*).
- h. Materi pembelajaran memuat fakta, konsep/prinsip, dan prosedur yang relevan.
- i. Metode pembelajaran yang digunakan relevan dengan pembelajaran aktif, yaitu *discovery learning* dan *problem based learning*.
- j. Diterapkan pembelajaran aktif yang bermuara pada pengembangan HOTS.
- k. Media pembelajaran yang digunakan berupa *power point*, *platform* pembelajaran *google classroom*, serta memanfaatkan *google meet* dan grup *whatsapp*.
- l. Sumber belajar yang digunakan mencakup multimoda, di antaranya: buku teks, artikel publikasi ilmiah, dan video *youtube*.
- m. Langkah pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.
- n. Kegiatan pendahuluan memuat pengondisian peserta didik, kegiatan religiositas atau penguatan karakter lain di tingkat sekolah, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, kegiatan dan penilaian yang akan dilakukan.
- o. Kegiatan inti memuat pembelajaran aktif (*active learning*) dengan menggunakan model *discovery learning* dan *problem based learning*; menggambarkan tahapan kegiatan yang runut dan sistematis (dari LOTS menuju HOTS). Namun, belum mendorong berkembangnya keterampilan hidup abad 21, yaitu berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model *problem based learning* belum berjalan optimal.
- p. Kegiatan penutup memuat rangkuman, kesimpulan, refleksi, penilaian dan tindak lanjut penilaian, termasuk memberikan penguatan karakter.
- q. Penilaian hasil belajar memuat rancangan penilaian; jenis/teknik penilaian, bentuk penilaian, instrumen, dan pedoman penskoran; serta mencakup penilaian pengetahuan, keterampilan, dan catatan sikap peserta didik pada jurnal penilaian sikap.

2. Analisis Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna (Hamdani, 2011). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar yang diciptakan oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan, keadaan, dan lingkungan sekitar (Suryani et al., 2019). Media pembelajaran juga bermanfaat untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas materi ajar sehingga makna mudah dipahami peserta didik, serta menjadikan suasana belajar lebih bervariasi (Yaumi, 2019).

Seorang pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang akan digunakan dengan tepat. Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Anderson (1976) mengelompokkan sembilan jenis media pembelajaran, antara lain: media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, serta media komputer (Nurdin & Andriantoni, 2019).

Saat ini media pembelajaran gamifikasi mulai dikembangkan sebagai upaya menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar (Dewi et al., 2020), dan dianggap sebagai solusi yang tepat saat pembelajaran daring (Yaniaja et al., 2021). Penggunaan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mereka tidak akan bosan lagi karena proses belajar yang panjang (Astawa & Dewi, 2021). Pengembangan gamifikasi juga diharapkan akan digemari peserta didik karena aplikasi yang menyerupai *game* yang dapat dioperasikan pada android, sehingga dapat mengatasi kecanduan *game online* peserta didik.

Tabel 1 Proses Perancangan Gamifikasi

No.	Tahapan	Rancangan
1	Mendefinisikan tujuan gamifikasi	Rancangan gamifikasi digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, materi mudah dipahami, dan menciptakan suasana belajar yang bervariasi.
2	Menentukan sikap pengguna	Pembelajaran disajikan secara bertahap
3	Menentukan alur aktivitas gamifikasi	Materi pembelajaran pada alur gamifikasi akan disajikan secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan untuk mencapai indikator pencapaian kompetensi.
4	Merancang desain gamifikasi	Menyusun rancangan gamifikasi yang menarik dan menyenangkan.
5	Memilih elemen gamifikasi dan menerapkannya	Menerapkan rancangan gamifikasi ke elemen gamifikasi.

3. Analisis Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pengampu Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Kalasan yang merupakan sekolah mitra dalam penelitian ini, ditemukan bahwa permasalahan yang muncul pada materi teks hikayat dan teks negosiasi. Pada teks hikayat permasalahan yang ditemukan adalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna cerita karena istilah yang sulit dimengerti. Teks hikayat memiliki gaya bahasa dan kalimat yang berbeda dengan karya sastra lain. Teks hikayat adalah karya sastra lama berbentuk prosa dalam bahasa Melayu yang berisi tentang kisah, cerita, dongeng, biografis, keagamaan, atau gabungan dari sifat-sifat tersebut.

Bertemali dengan hal di atas, pada pembelajaran teks hikayat akan dilakukan beberapa aktivitas untuk memudahkan siswa memahami teks hikayat. Adapun aktivitas tersebut terbagi menjadi lima aktivitas, antara lain: a) menentukan nilai kehidupan dalam hikayat; b) menjelaskan seluk-beluk hikayat; c) mengidentifikasi intrinsik dan

ekstrinsik hikayat; d) menceritakan kembali isi hikayat; e) membandingkan hikayat dan cerpen; dan f) mengubah hikayat menjadi cerpen.

Selain materi teks hikayat, siswa juga menemui kendala pemahaman pada materi teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang berfungsi sebagai media untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang berkepentingan. Pada teks negosiasi akan dilakukan aktivitas untuk memberikan solusi pada siswa yang mengalami kesulitan. Adapun aktivitas tersebut antara lain: a) menentukan bagian teks negosiasi; b) mengidentifikasi jenis teks negosiasi; c) menentukan pola penyajian teks negosiasi; d) menentukan struktur teks negosiasi; e) menganalisis kebahasaan teks negosiasi; dan f) menyusun teks negosiasi.

SIMPULAN

Penelitian ini mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA. Berdasarkan hasil wawancara, penyebaran kuesioner, observasi, analisis dokumen, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini perlu dikembangkan media gamifikasi sebagai salah satu bentuk solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Pada tahap studi pendahuluan ini ditemukan hasil analisis kebutuhan, yang meliputi analisis perangkat pembelajaran, analisis media pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran.

REFERENSI

- Astawa, N. L. P. N. S. P., & Dewi, I. G. A. A. I. S. (2021). Gamifikasi Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran Siswa Generasi-Z. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 383–389. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V4I6.296>
- 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>
- Hamdani. (2011). *strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Nurdin, S., & Andriantoni. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Cetakan Ke). Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (keempat). Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Cetakan Ke). Remaja Rosdakarya.
- Wisudo, B., Paat, L., Paat, J., & dkk. (2021). *Strategi Pendidikan Digital: Pedagogi Kritis dalam Kelas Digital*. Intrans Publishing.

Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/ADIMAS.V1I1.235>

Yaumi, M. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); Cetakan Ke). Prenadamedia Group.