



JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan

Jurnal Homepage: <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Elemen Olahan Hasil Hewani

Andini Shafa Akhmadi^{1*}, Yatti Sugiarti², Dwi Lestari Rahayu³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: andinishafaa@upi.edu

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK PPN Tanjungsari pada materi elemen olahan hasil hewani. Penelitian ini bertujuan mengkaji kelayakan media pembelajaran gamifikasi pada materi hasil ternak unggas, keterlaksanaan pembelajaran, motivasi, serta hasil belajar kognitif dan afektif siswa. Media pembelajaran gamifikasi berbasis Power Point yang terintegrasi dengan Classpoint dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dan diterapkan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI APHP 1 SMK PPN Tanjungsari tahun ajaran 2023-2024. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran ini “sangat layak”. Keterlaksanaan pembelajaran masuk kategori “sangat baik” di kedua siklus. Motivasi siswa meningkat dari “tinggi” pada siklus I menjadi “sangat tinggi” pada siklus II. Hasil belajar kognitif meningkat dari “tinggi” pada siklus I menjadi “sangat tinggi” pada siklus II, sementara hasil belajar afektif meningkat dari “baik” menjadi “sangat baik”. Media pembelajaran gamifikasi ini efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

Kata kunci: classpoint, hasil belajar, media pembelajaran gamifikasi, motivasi belajar

ABSTRACT

The development of instructional media for classroom use is essential to improve the motivation and learning outcomes of students at SMK PPN Tanjungsari in the subject of processing animal products. This study aims to assess the feasibility of gamified instructional media for learning poultry product materials, developed as PowerPoint integrated with Classpoint, and to evaluate the implementation, student motivation, and cognitive and affective learning outcomes. The media was created using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and applied through Classroom Action Research (CAR) in two cycles. The sample consisted of students from class XI APHP 1 at SMK PPN Tanjungsari for the 2023-2024 academic year. The gamified media was deemed "highly feasible" by validation results. The learning implementation was rated "very good" in both cycles, with student motivation increasing from "high" in Cycle I to "very high" in Cycle II. Cognitive outcomes improved from "high" to "very high," and affective outcomes from "good" to "very good." The gamified instructional media effectively enhanced students' motivation and both cognitive and affective learning outcomes.

Keywords: Classpoint, Gamified Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan dukungan guru terhadap proses perolehan pengetahuan, pemahaman, penguasaan keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa (Suardi, 2018). Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas memiliki fungsi dan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Salsabila, 2023). Menurut Nasution (2017), guru harus mampu untuk mengelola proses pembelajaran dengan baik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Ketercapaian tujuan pembelajaran bergantung pada proses pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media dan penerapan model pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai sarana penyampaian bahan ajar yang diberikan oleh guru kepada siswa. Model pembelajaran mengatur pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya (Nurrिता, 2018, pp. 171-187). Menurut Sulistiyorini & Fathurrohman (2016), guru harus berusaha menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, namun harus menjadikan siswa sebagai peserta aktif bukan pasif. Selain itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian

siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pengamatan selama melakukan Program Penguatan Profesional Keguruan (P3K) di SMK PPN Tanjungsari yang dilaksanakan pada bulan Agustus hingga November 2023, ditemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran elemen olahan hasil hewani, yaitu kurangnya motivasi belajar siswa kelas XI APHP pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kurangnya motivasi belajar siswa terlihat dari beberapa sikap siswa selama pembelajaran seperti tertidur ketika pembelajaran berlangsung dan tidak sepenuhnya fokus serta tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi hal tersebut adalah kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan dan proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai pemberi materi (*teacher based learning*). Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran elemen olahan hasil hewani terkadang hanya menggunakan Power Point biasa atau bahan ajar yang disampaikan hanya ditulis pada papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran elemen olahan hasil hewani.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu siswa untuk memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan. Menurut Febrita & Ulfah (2019), penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, dan dapat dijadikan

sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan perasaan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih giat dan memiliki fokus yang penuh pada proses pembelajaran (Lomu & Widodo, 2018, pp. 745-751). Menurut Nashar (2010), motivasi siswa dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Artinya, semakin tinggi motivasi belajarnya, maka akan semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Menurut Winarji, et al. (2018), peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan melalui upaya pengembangan media pembelajaran yang menarik, seperti dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi.

Menurut Dewi, et al. (2020), gamifikasi dapat diartikan sebagai penggunaan atribut permainan di luar konteks permainan dengan tujuan memengaruhi perilaku terkait pembelajaran. Gamifikasi telah menarik minat yang signifikan di kalangan pendidikan karena kemampuannya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai upaya untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar, penerapan elemen *game* dalam proses pembelajaran atau yang dikenal dengan gamifikasi menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan. Salah satu media

pembelajaran gamifikasi yang dapat digunakan adalah power point gamifikasi.

Power Point gamifikasi merupakan media pembelajaran dengan menggunakan elemen *game* pada perangkat lunak microsoft Power Point. *Platform* yang dapat mendukung pembuatan Power Point gamifikasi adalah *Classpoint* yang dapat terintegrasi langsung dengan Microsoft Power Point. *Platform* Classpoint dapat membantu untuk memudahkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik pada Power Point dengan menawarkan sejumlah fitur yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran (Setiyanto, 2023, pp. 69-78). Media presentasi Power Point yang terintegrasi dengan Classpoint dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memfokuskan dirinya dan memotivasi dirinya untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa melakukan usaha belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar (Sundari, et al., 2021, pp. 1-9). Pemilihan media Power Point gamifikasi didasari oleh hasil wawancara pada bulan Januari 2024 terhadap siswa kelas XI A PHP SMK PPN Tanjungsari. Siswa menyatakan bahwa mereka menyukai penggunaan media Power Point dalam pembelajaran, namun siswa menginginkan Power Point yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, dipilih pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis Power Point.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan

Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Elemen Olahraga Hasil Hewani”.

METODE PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Model penelitian ADDIE digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan. Model penelitian ADDIE memiliki lima tahapan dalam model pengembangan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Partisipan pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI APHP 2 SMK PPN Tanjungsari tahun ajaran 2023/2024. Tiga orang ahli berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan produk yang sudah dirancang. Siswa berperan sebagai responden yang menilai media pembelajaran gamifikasi yang sudah dibuat.

Analisis data dilakukan dengan menghitung hasil dari lembar validasi yang diisi menggunakan teknik analisis data skala *likert*. Skala *likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok berkenaan dengan fenomena sosial yang disebut variabel penelitian.

Tabel 1. Rentang Skala *Likert* Validasi Kelayakan Media

Penilaian	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Hasil instrumen validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon siswa diinterpretasikan berdasarkan total presentase yang diperoleh.

Tabel 2. Kriteria Kualitatif Validasi Kelayakan Media

Rentang Presentase	Konversi Kriteria
$82\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak (SL)
$63\% < P \leq 82\%$	Layak (L)
$44\% < P \leq 63\%$	Kurang Layak (KL)
$25\% < P \leq 44\%$	Tidak Layak (TL)

Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi

Penelitian yang digunakan pada penerapan media pembelajaran gamifikasi adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahap-tahap penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & McTaggart memiliki empat alur, diantaranya tahap perencanaan (*plan*), tahap tindakan (*act*), tahap pengamatan (*observe*), dan tahap refleksi (*reflect*). Partisipan dalam penelitian ini adalah peneliti yang berperan sebagai guru, dan rekan guru magang yang berperan sebagai observer, serta sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI APHP 1 SMK PPN Tanjungsari yang sedang mengikuti pembelajaran pada elemen olahraga hasil hewani pada tahun ajaran 2023/2024.

Analisis data dilakukan dengan menghitung hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, hasil angket motivasi belajar siswa, hasil belajar kognitif siswa, dan hasil lembar observasi penilaian afektif siswa.

Pengembangan dan interpretasi instrumen keterlaksanaan pembelajaran dinilai untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Pengembangan dan interpretasi keterlaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Aktivitas yang terlaksana}}{\text{Seturuh aktivitas}} \times 100$$

Tabel 3. Kriteria Kualitatif Keterlaksanaan Pembelajaran

Rentang Presentase	Kategori
80% < P ≤ 100%	Sangat baik
60% < P ≤ 80%	Baik
40% < P ≤ 60%	Cukup baik
20% < P ≤ 40%	Kurang baik
0% < P ≤ 20%	Tidak baik

Instrumen angket motivasi belajar menggunakan skala *likert*.

Tabel 4. Rentang Skala *Likert* Angket Motivasi Belajar

Penilaian	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 5. Kriteria Kualitatif Motivasi Belajar

Rentang Presentase	Kriteria Kualitatif
82% < P ≤ 100%	Sangat Tinggi (ST)
63% < P ≤ 82%	Tinggi (T)
44% < P ≤ 63%	Rendah (R)
25% < P ≤ 44%	Sangat Rendah (SR)

Rata-rata nilai kognitif siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{banyaknya data sampel}}$$

Tabel 6. Kategori Rata-rata Nilai Kognitif Siswa

Rata-rata Nilai	Kategori
75 < \bar{x} ≤ 100	Sangat tinggi
50 < \bar{x} ≤ 75	Tinggi
25 < \bar{x} ≤ 50	Sedang
0 < \bar{x} ≤ 25	Rendah

Data hasil afektif siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Askor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Tabel 7. Kriteria Kualitatif Pencapaian Afektif

Rata-rata Nilai Afektif	Kategori
3,5 < \bar{x} ≤ 4,0	Sangat Baik (SB)
2,5 < \bar{x} ≤ 3,5	Baik (B)
1,5 < \bar{x} ≤ 2,5	Cukup Baik (CB)
1,0 < \bar{x} ≤ 1,5	Kurang Baik (KB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi

Tahap pertama yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran gamifikasi adalah tahap analisis. Penyampaian bahan ajar

pada pembelajaran elemen olahan hasil hewani di SMK PPN Tanjungsari masih menggunakan media Power Point biasa atau hanya menulis di papan tulis. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi media pembelajaran yang membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran gamifikasi dalam bentuk Power Point dapat dijadikan solusi agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran gamifikasi dibuat dalam bentuk Power Point dan dipadukan menggunakan Classpoint karena Classpoint merupakan platform yang dapat memudahkan pembuatan Power Point gamifikasi. Pembuatan Power Point yang dipadukan dengan Classpoint dapat membuat media presentasi menjadi lebih menarik dengan adanya kuis dan juga adanya fitur *leaderboard* sehingga dapat memberikan *feedback* kepada siswa untuk melihat kemajuan mereka selama pembelajaran. Pemilihan Power Point sebagai media pembelajaran gamifikasi didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, Power Point gamifikasi mudah diakses oleh siswa karena dapat diunduh dan disimpan pada perangkat yang dimiliki oleh siswa. Kedua, siswa sudah terbiasa untuk mengakses Power Point karena seringkali digunakan pada pembelajaran. Ketiga, siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran menggunakan presentasi dengan poin-poin daripada teks panjang. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran Power Point gamifikasi dipilih

berdasarkan pertimbangan kemudahan akses, familiaritas, dan preferensi siswa.

Selanjutnya dilakukan tahap perancangan yang dilakukan untuk merancang media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan. Tahapan ini dilakukan dengan pembuatan *flowchart*, *storyboard*, penyusunan materi, pengumpulan bahan pendukung, dan pembuatan instrumen validasi media. Konten media pembelajaran gamifikasi yang sudah ditentukan pada *flowchart* dituangkan ke dalam *storyboard* yang memuat tampilan tata letak dari setiap konten yang telah ditentukan pada setiap halaman media pembelajaran gamifikasi. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan yang merupakan tahap realisasi media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan dengan menggunakan Power Point yang terintegrasi dengan Classpoint. Media pembelajaran gamifikasi yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah itu, dilakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan saran dari para ahli.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan media pembelajaran gamifikasi memiliki kelayakan sebesar 100% dengan kriteria ‘sangat layak’. Ahli materi memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran gamifikasi “layak untuk diproduksi tanpa revisi”.

Tabel 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran Gamifikasi oleh Ahli Materi

Aspek	Persentase	
	Kelayakan (%)	Kategori
Kesesuaian materi	100	Sangat layak
Kelayakan isi	100	Sangat layak
Persentase Keseluruhan	100	Sangat layak

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan berada pada kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi secara keseluruhan tidak ada perbaikan pada produk, sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek mengenai materi yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi sudah sesuai dan lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Djumingin (2022), materi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting, karena melalui materi, guru akan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Setiawati, et al. (2017) mengemukakan bahwa materi yang lengkap dapat memperluas pengetahuan yang perlu dikuasai oleh siswa.

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan media pembelajaran gamifikasi memiliki kelayakan sebesar 85% dengan kriteria ‘sangat layak’. Ahli bahasa memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran gamifikasi “layak untuk diproduksi tanpa revisi”.

Tabel 9. Hasil Validasi Media Pembelajaran Gamifikasi oleh Ahli Bahasa

Aspek	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
Kejelasan penulisan	85	Sangat layak
Kelayakan bahasa	90	Sangat layak
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	87,5	Sangat layak
Ketepatan bahasa	75	Layak
Persentase Keseluruhan	85	Sangat layak

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan berada pada kategori “sangat layak”. Meskipun demikian, aspek ketepatan bahasa berada pada kategori “layak”. Menurut Rahmawati, et al.. (2016), pemilihan bahasa dalam media pembelajaran perlu memerhatikan kaidah bahasa Indonesia yang benar, seperti penggunaan ejaan, tanda baca, istilah, dan struktur kalimat. Istilah yang digunakan adalah istilah yang dapat dikenali oleh siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran. Struktur kalimat yang digunakan adalah kalimat efektif agar mudah dipahami oleh siswa.

Hasil validasi ahli media menunjukkan media pembelajaran gamifikasi memiliki kelayakan sebesar 87,5% dengan kriteria ‘sangat layak’. Ahli media memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran gamifikasi “layak untuk diproduksi sesuai revisi dengan saran”. Komentar atau saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media adalah “perbaiki kerapihan gambar dan kerapihan huruf”.

Tabel 10. Hasil Validasi Media Pembelajaran Gamifikasi oleh Ahli Media

Aspek	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
Tampilan	81,25	Layak
Konsistensi	87,5	Sangat layak
Kemudahan dalam pengoperasian	87,5	Sangat layak
Kemanfaatan	100	Sangat layak
Kegrafikan	87,5	Sangat layak
Persentase Keseluruhan	87,5	Sangat layak

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori “sangat layak”. Meskipun demikian, aspek tampilan berada pada kategori “layak”. Hal tersebut dipengaruhi oleh kurang rapinya gambar dan huruf pada salah satu halaman media pembelajaran gamifikasi. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya, yaitu mencakup *layout* atau pengaturan format sajian, tulisan, dan ilustrasi gambar. Media pembelajaran yang kurang rapi dapat mengurangi ketertarikan dan kejelasan media tersebut.

Tahap selanjutnya adalah implementasi kepada siswa kelas XI APHP 2 SMK PPN Tanjungsari. Hasil angket respon siswa menunjukkan media pembelajaran gamifikasi memiliki kelayakan sebesar 88,7% dengan kriteria ‘sangat layak’.

Tabel 11. Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Gamifikasi

Aspek	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
Kebahasaan	87,3	Sangat layak
Sajian materi	89,7	Sangat layak
Kemanfaatan	88,4	Sangat layak
Kegrafikan	89,5	Sangat layak
Persentase Keseluruhan	88,7	Sangat layak

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi berada pada kategori “sangat layak” dan menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi yang telah

dikembangkan memiliki kebahasaan dan isi materi yang tepat, memiliki manfaat untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa, serta memiliki kegrafikan yang baik. Menurut Rohima (2023), fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar, serta mendorong siswa untuk tetap fokus.

Secara keseluruhan, media pembelajaran gamifikasi yang telah dikembangkan memiliki kategori “sangat layak” berdasarkan validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK PPN Tanjungsari.

Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi

1) Keterlaksanaan Pembelajaran Model *Team Games TournamentI* (TGT)

Penerapan media pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terlaksana dengan kategori “sangat baik” pada siklus I maupun siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai pada siklus I dan siklus II yaitu 20 aktivitas pembelajaran yang terbagi ke dalam 3 kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan yang terdiri dari 6 aktivitas, kegiatan inti yang terdiri dari 9 aktivitas, dan kegiatan penutup yang terdiri dari 5 aktivitas.

Kekurangan keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah tidak terlaksananya aktivitas pada kegiatan awal dan kegiatan penutup, yaitu

aktivitas pemberian pertanyaan pemantik, pemberian motivasi, dan kegiatan tindak lanjut untuk memberikan tugas kepada siswa.

Tabel 12. Keterlaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Jumlah aktivitas		
	Jumlah aktivitas	Jumlah aktivitas terlaksana	
	Siklus I & II	Siklus I	Siklus II
Kegiatan Awal	6	4	6
Kegiatan Inti	9	9	9
Kegiatan Penutup	5	4	5
Persentase		85%	100%
Keterlaksanaan		Sangat Baik	Sangat Baik

Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I tidak mencapai hasil maksimal karena aktivitas pemberian pertanyaan pemantik, pemberian motivasi, dan aktivitas tindak lanjut tidak terlaksana. Hal tersebut disebabkan oleh adanya kegiatan upacara yang tidak terjadwal sebelum pembelajaran dimulai, sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih singkat dan beberapa aktivitas tersebut terlewat karena keterbatasan waktu. Aktivitas pemberian pertanyaan pemantik perlu dilakukan sebelum penjelasan materi pembelajaran. Menurut Putri & Ziani (2023), fungsi pertanyaan pemantik yaitu untuk menarik fokus belajar dan antusiasme belajar siswa dalam menerima topik pembelajaran. Selanjutnya, aktivitas pemberian motivasi kepada siswa di awal pembelajaran merupakan hal yang tidak kalah penting karena guru dapat memacu semangat siswa sebelum kegiatan pembelajaran. Prihatini (2019) mengungkapkan bahwa guru dapat berperan

sebagai motivator yang hendaknya mampu memberikan motivasi, semangat, dan dorongan kepada siswa agar mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain aktivitas pemberian motivasi, kegiatan tindak lanjut juga penting untuk dilakukan. Menurut Sani (2016), kegiatan tindak lanjut dapat memberikan kesiapan terhadap siswa lebih awal mengenai materi yang akan dipelajari sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

2) Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diisi oleh setiap siswa. Pengisian angket motivasi belajar siswa bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran gamifikasi pada siklus I berada pada kategori “tinggi”, sedangkan pada siklus II berada pada kategori “sangat tinggi”.

Tabel 13. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Siklus I	Siklus II
	Presentase Rata-rata (%)	Presentase Rata-rata (%)
Ketertarikan pada kegiatan pembelajaran	83,30	86,76
Usaha atau upaya yang dilakukan	72,79	79,17
Ketekunan dan usaha belajar	78,31	84,56
Rasa percaya diri	75,49	82,84
Persentase Rata-rata Keseluruhan (%)	78,97	84,17
Kategori	Tinggi	Sangat tinggi

Hasil yang telah didapatkan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa adalah unsur-unsur dinamis pembelajaran yang meliputi media pembelajaran dan suasana belajar. Menurut Fadilla & Nurfadhilah (2022), penerapan media gamifikasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya Fadilla & Nurfadhilah (2022) mengungkapkan bahwa penerapan media gamifikasi dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, adanya ketertarikan, serta rasa senang. Faktor lainnya yang dapat memengaruhi motivasi belajar adalah upaya guru dalam

kegiatan pembelajaran di kelas, dalam hal ini dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Sari, et al.. (2024), model pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena siswa dapat belajar sambil menghadapi tantangan yang menarik.

3) Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian setelah kegiatan pembelajaran siswa diberikan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kognitif Siswa

Interval Nilai	Jumlah Siswa			
	Siklus I		Siklus II	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
10 – 24	1	2	1	0
25 – 39	3	1	1	0
40 – 54	12	5	5	3
55 – 69	5	3	8	3
70 – 84	12	15	18	16
85 – 100	1	8	1	12
Rata-rata	57,9	67,9	62,9	77,9
Kategori	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sangat tinggi

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, yaitu pada

siklus I berada pada kategori “tinggi” dan pada siklus II nilai berada pada kategori “sangat tinggi”. Hasil yang didapatkan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar kognitif siswa adalah lingkungan sekolah yang meliputi media pembelajaran, interaksi guru dengan siswa, dan interaksi antar siswa. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran gamifikasi. Menurut Hakeu, et al.. (2023), media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memperbaiki keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih fokus dan bersemangat saat terlibat dalam aktivitas yang menantang dan bersifat kompetitif sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Interaksi guru dengan siswa dan interaksi antar siswa berhubungan dengan model pembelajaran yang diterapkan, yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Nasution (2017), dalam model pembelajaran TGT terdapat interaksi guru dengan siswa dan interaksi antar siswa dengan suasana yang baru dan menyenangkan, yaitu berkompeterisi melalui diskusi kelompok. Setiap siswa dapat menyampaikan informasi kepada sesama teman sehingga dapat saling belajar yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

4) Hasil Belajar Afektif Siswa

Hasil belajar afektif siswa dinilai pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh rekan peneliti sebagai

observer sebanyak tiga. Observer merupakan mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah melaksanakan kegiatan P3K di SMK PPN Tanjungsari. Penilaian afektif bertujuan untuk mengetahui tingkah laku atau sikap siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian afektif siswa mencakup 5 aspek dengan 12 butir pernyataan.

Tabel 15. Hasil Belajar Afektif Siswa

Aspek	Siklus I	Siklus II
	Rata-rata	Rata-rata
<i>Receiving</i>	2,77	3,83
<i>Responding</i>	1,85	2,44
<i>Valuing</i>	2,60	3,81
<i>Organization</i>	2,91	3,69
<i>Characterization</i>	2,59	3,79
Rata-rata Keseluruhan	2,59	3,55
Kategori	Baik	Sangat baik

Hasil belajar afektif siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I berada pada kategori “baik” dan siklus II berada pada kategori “sangat baik”. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar afektif siswa adalah lingkungan sekolah yang meliputi media pembelajaran. Menurut Pristiana (2022), penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat membuat siswa merasa senang saat belajar, tidak mudah mengantuk, dan membuat siswa lebih tertarik pada pembelajaran. Hal tersebut membantu meningkatkan aspek afektif siswa karena terdapat kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan lebih

baik, seperti memperhatikan penjelasan guru dan memberikan respon saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain media pembelajaran, faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar afektif adalah interaksi guru dengan siswa dan interaksi antar siswa, dalam hal ini berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Sugiarti (2021), model pembelajaran TGT dapat membuat siswa mempelajari dengan tekun tentang pokok materi yang sedang dipelajari, mendiskusikan materi dengan timnya sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan ide maupun gagasannya. Kemudian saat *game*/turnamen berlangsung, siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan, berlomba-lomba untuk meraih skor tertinggi sehingga mendapat penghargaan sebagai tim terbaik. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat bersikap baik dan saling menghargai selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran gamifikasi pada materi hasil ternak unggas yang telah dikembangkan dinyatakan “sangat layak” berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon siswa; (2) keterlaksanaan pembelajaran materi hasil ternak unggas menggunakan media pembelajaran gamifikasi menunjukkan nilai

dengan kategori “sangat baik” pada siklus I maupun siklus II; (3) motivasi belajar siswa saat pembelajaran materi hasil ternak unggas menggunakan media pembelajaran gamifikasi termasuk dalam kategori “tinggi” pada siklus I dan kategori “sangat tinggi” pada siklus II; (4) hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran materi hasil ternak unggas menggunakan media pembelajaran gamifikasi termasuk dalam kategori “tinggi” pada siklus I dan “sangat tinggi” pada siklus II; (5) Hasil belajar afektif siswa saat pembelajaran materi hasil ternak unggas menggunakan media pembelajaran gamifikasi termasuk dalam kategori “baik” pada siklus I dan “sangat baik” pada siklus II.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran gamifikasi pada materi pembelajaran elemen olahan hasil hewani lainnya dengan menambahkan perlakuan tertentu agar dapat menghasilkan aspek hasil belajar kognitif dan aspek *responding* pada hasil belajar afektif siswa yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- 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. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382-387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>
- Djumingin, S. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar:

- Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Pendidikan Matematika*, 5(1), 181-188.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Lomu, L. & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*. 745-751.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Nashar. (2010). *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, R. K. A., & Zaini, I. (2023). Cerita Fabel sebagai Pemantik Project Based Learning Materi Menggambar Komik di SMPN 1 Sidoarjo. *Seni Rupa*, 11(3), 127-139.
- Pristiana, P. Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rahmawati, I. S., Roekhan, R., & Nurchasanah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP. Doctoral dissertation, State University of Malang.
- Salsabila, F. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI APHP. Universitas Pendidikan Indonesia: Skripsi.
- Sani, M. (2016). Kegiatan Menutup Pelajaran. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(3), 48-58. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i3.6031>
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4, (1), 47-57 <https://doi.org/10.29406/522>
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidanan menggunakan Classpoint. *Journal of Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 5(1), 69-78. <https://doi.org/10.47080/ifttech.v5i1.2463>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiarti, T. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pembelajaran Materi Sistem Koordinasi. *DWIJALOKA: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 252-258.
- Sulistiyorini. & Fathurrohman, M. (2016). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Winarji, B. et al., (2018). Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Pendidikan Kesetaraan Program

Paket C Daring. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.