



## **Pengembangan Media Abiqu dengan Gamifikasi Pada Materi Cerita Pendek**

<b><u>INFO PENULIS</u></b>	<b><u>INFO ARTIKEL</u></b>
<p>Ratna Dewi Kartikasari Universitas Muhammadiyah Jakarta <a href="mailto:ratna.dewikartikasari@umj.ac.id">ratna.dewikartikasari@umj.ac.id</a></p> <p>Rutiko Omar Minarziyan Universitas Muhammadiyah Jakarta <a href="mailto:rutikoomar@gmail.com">rutikoomar@gmail.com</a></p> <p>Siti Sarah Universitas Muhammadiyah Jakarta <a href="mailto:Sitisarah030221@gmail.com">Sitisarah030221@gmail.com</a></p>	<p>ISSN: 2808-1307 Vol. 5, No. 1, April 2025 <a href="https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh">https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh</a></p>

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Kartikasari, R. D., Minarziyan, R. O., & Sarah, S. (2025). Pengembangan Media Abiqu dengan Gamifikasi Pada Materi Cerita Pendek. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (1), 891-890.

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan: 1) Media pembelajaran Abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek SMA, 2) tingkat kelayakan dan respon terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemahaman penerapan media gamifikasi pada materi cerita pendek dan masih terdapat pembelajaran dengan media yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tahapan 1) Analysis, 2) Design, 3) Development of Production, 4) Implementation or Delivery and 5) Evaluation (ADDIE). Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu mencari literatur, internet, jurnal dan di perkuat secara nyata dengan wawancara kepada pengajar bahasa Indonesia untuk memperoleh data kebutuhan. Adapun sumber data terdiri dari ahli Materi, ahli media, guru dan peserta didik. Hasil validasi produk diperoleh 1) Validasi ahli materi memperoleh presentasi 83% dengan kriteria sangat layak, 2) Validasi ahli media memperoleh 84% dengan kriteria sangat layak, 3) Uji coba Luas memperoleh 85%. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan abiqu dengan gamifikasi mendapatkan respon yang baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek layak digunakan sebagai media pembelajaran cerpen siswa SMA/Sederajat.

**Kata kunci:** Gamifikasi, Cerita Pendek, Abiqu

### Abstract

This research was conducted to produce: 1) Abiqu learning media with gamification on high school short story material, 2) the level of feasibility and response to the developed products. This research has background of the lack of understanding the application of gamification media on short story material. It also has lack of attractive learning media. This research uses a Research and Development (R&D) approach with stages 1) Analysis, 2) Design, 3) Development of Production, 4) Implementation or Delivery and 5) Evaluation (ADDIE). This research uses data collection techniques, namely searching literature, the internet, journals and in real terms strengthened by interviews with Indonesian language teachers to obtain data needs. The data sources consist of material experts, media experts, teachers and students. The results of product validation obtained 1) Material expert validation obtained a presentation of 83% with very feasible criteria, 2) Media expert validation obtained 84% with very feasible criteria, 3) The initial trial obtained 85%. Based on the data obtained, it shows that the development of abiqu with gamification received a good response. It can be concluded that the development of abiqu media with gamification on short story material is feasible to use as a medium for learning drama texts for high school or the equivalent students.

**Keywords:** Gamification, Short Story, Abiqu

### A. Pendahuluan

Fenomena penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal apalagi dalam keberlimpahan teknologi saat ini yang seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dalam menunjang pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional menjurus pada hal yang monoton jika menggunakan media seperti Power Point. Saat ini teknologi dan media yang menarik dalam pembelajaran dibutuhkan bagi peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang maksimal. Menurut Jusuf (2017) Salah satu metode ataupun basis media yang saat ini menarik untuk pembelajaran peserta didik yaitu gamifikasi dengan penyajian pembelajaran menjadi sebuah permainan dalam bentuk yang menarik bagi peserta didik.

Menurut Munadi (2013:8) menyatakan bahwa media pembelajaran bisa dipahami dengan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menghantarkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif pada saat penerimanya bisa melakukan tahap belajar secara efisien dan efektif". Menurut Nurhayati dan Tanzila (2020) Pentingnya sebuah media sebagai stimulus dalam keberhasilan proses belajar mengajar harus dicermati dengan baik dan harus dimulai dari pengenalan secara berkala kepada pengajar agar dapat membuat ataupun menentukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran juga sangat berguna untuk menciptakan suasana kelas dan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media salah satu dari komponen system pembelajaran, yaitu mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Media tidak bisa dipisahkan dari suatu proses pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajara tidak akan berjalan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan bisa dikatakan sesuai yang diharapkan, sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Iswan (2022:15) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan rangsangan sehingga menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran juga sangat berpengaruh kepada keefektifan proses mengajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dalam memudahkan penafsirannya. Dalam penerapannya media Abiqu memberikan pengaruh keefektifan dalam proses mengajar dengan peningkatan pemahaman dan suasana yang ceria dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Hijjah dan Bahri (2021) Cerpen merupakan cerita pendek yang ukuran panjang pendeknya dalam suatu cerita sangat relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yan dibaca habis sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah setiap katanya sekitar 500 - 5.000 perkata. Oleh karena itu, cerpen sering disebut dengan cerita pendek yang dapat di baca dalam sekali duduk saja. Karya-karya sastra banyak dijumpai di

media massa seperti, majalah sastra, koran, dan banyak diterbitkan dalam buku-buku atau antologi cerpen.

Dalam media Abiqu terdapat unsur gamifikasi yang sesuai menurut Ariani (2020) yaitu unsur gamifikasi terdapat level yaitu jenjang pembelajaran yang harus diselesaikan, unlock yaitu melakukan penguncian setiap level yang akan terbuka jika tantangan sebelumnya telah diselesaikan, Alur cerita yaitu mengolah materi pembelajaran dalam sebuah alur cerita, Tantangan yaitu memberikan tantangan untuk proses evaluasi pembelajaran, dan Lencana yaitu hadiah atas sebuah tantangan yang telah diselesaikan.

Menurut Aini, dkk (2018) Pembelajaran dengan gamifikasi bisa menjadi solusi untuk keberhasilan pembelajaran, namun sampai saat ini tidak banyak peneliti atau guru yang mengembangkan konsep gamifikasi. Hal ini disebabkan masih ambigu konsep gamifikasi dengan penggunaan game biasa pada pembelajaran. Penggunaan LMS yang melibatkan konsep scoring dan memberikan nilai kepada siswa “hanya” untuk membaca materi pun termasuk konsep gamifikasi tanpa perlu menyisipkan permainan didalamnya. Dengan pemahaman tersebut, sebenarnya banyak di antara guru atau peneliti di bidang Pendidikan yang sebenarnya telah menggunakan konsep gamifikasi meskipun tidak menyadarinya

Konsep gamifikasi pernah dilakukan penelitian oleh Rahadyan Fannani Arif dan Harits Ar Rosyid (2019) berjudul “ Pengembangan Aplikasi Web dengan Gamifikasi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Bahasa Dalam Cerita Pendek” dengan menggunakan visualisasi bagi peserta didik SMA dan MAK bagi program keahlian bahasa. Dalam penelitian ini menghasilkan produk web application yang berisi konten pembelajaran pemograman dalam cerita pendek kelas IX dengan standar kompetensi sesuai kurikulum 2013 yang dikemas dengan gamifikasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik yang lebih inovatif dan kreatif.

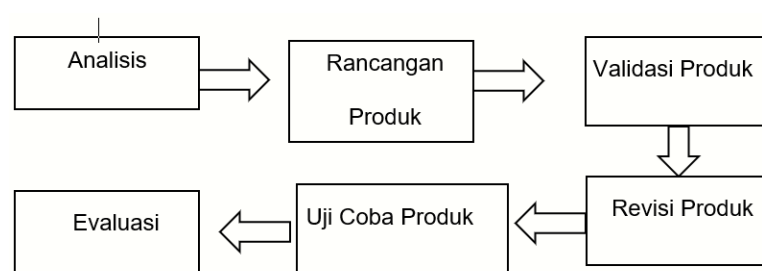
Menurut Ananda (2018) Penggunaan media seperti E-learning dapat dimanfaatkan sebagai sarana multimedia yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Pada pelaksanaannya media pembelajaran seperti E-learning diperlukan juga sebuah kreativitas dalam sebuah konten ataupun isinya yang mencakup apa saja alur materi yang disajikan.

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019:396) menyatakan bahwa model penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diupayakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu atau menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini nantinya menghasilkan sebuah produk bagi masyarakat terutama pengajar dan peserta didik sebagai bahan acuan untuk membantu menerapkan serta meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA.

Dalam penelitian ini menerapkan sebuah model pengembangan *Analysis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery and Evaluation* (ADDIE). Menurut Benny (dalam Sari, :2017:93) model ADDIE bersifat lebih generik, yaitu model yang menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis. Langkah dalam pengembangan ADDIE dirasa tepat dalam mendukung proses penelitian ini, lantaran model pengembangan ini lengkap. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan media Abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek.

Gambar 1  
Metode Penelitian



Tabel 1.  
Aspek Angket Validator

No	Hasil yang diharapkan
<b>A. Aspek Kualitas Media</b>	
1	Kolom-Kolom pada web mudah dipahami
2	Tulisan teks yang digunakan dalam web mudah dipahami
3	Kolom yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat
4	Media mudah dioperasikan
5	hasil pencarian dapat ditampilkan secara cepat
<b>B. Aspek Grafis Penyajian Media</b>	
6	Gambar pada media sesuai dengan kebutuhan pelajar SMA
7	Tampilan media pembelajaran didesain sederhana
8	penggunaan warna pada media menarik
9	Fitur dalam media sudah sesuai untuk pelajar SMA
10	Tampilan menu beranda sudah menarik
<b>C. Aspek Interaktif</b>	
11	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran Sudah tepat
12	Pemilihan diksi dalam media pembelajaran mudah dimengerti
13	Media mudah diaplikasikan kepada peserta didik
14	Alur dalam cerita pendek menarik
15	Penggunaan <i>games</i> dalam media menarik
16	Penggunaan warda pada media sudah menarik

Indikator dinilai dalam bentuk skala likert dengan rentang 1 hingga 5. Selanjutnya semua nilai yang diberikan oleh validator digunakan untuk menghitung skor dengan validitas sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentasi, F= Skor yang diperoleh, dan N= Skor Maksimal.

Tabel 2.  
Kriteria Penilaian Hasil Validasi

Skor Presentasi	Kriteria	Keterangan
V > 80%	Sangat layak	Tidak Perbaikan
60% < V ≤ 80%	Layak	Sedikit Perbaikan
40% < V ≤ 60 %	Cukup Layak	Perbaikan Secukupnya
20% < V ≤ 40 %	Kurang Layak	Banyak Perbaikan
V < 20%	Tidak Layak	Produk dibuat ulang

Penulis menggunakan penelitian hukum secara yuridis normatif (metode penelitian hukum normatif), yaitu penelitian yang mengkaji ketentuan hukum positif tertulis secara sistematis terkait dengan Kontrak Jasa Konstruksi Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Kota Tangerang Selatan. Metode pendekatan masalah yang dipergunakan penulis adalah dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan penulis menggunakan metode pendekatan perundang-undangan dengan mengkaji dan menelaah peraturan perundang-undangan yang bersangkutan dengan penelitian ini. Metode pendekatan perundang-undangan ini meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma, dimana sistem norma yang dimaksud adalah mengenai asas-asas, norma serta kaidah dari peraturan perundangan. Metode pendekatan konseptual (*conceptual approach*) beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Yangmana nantinya metode

pendekatan konseptual ini menjadi sandaran bagi penulis membangun argumentasi hukum dalam menyelesaikan isu hukum yang sedang diteliti. Pandangan atau doktrin akan memperjelas ide-ide dengan memberikan pengertian-pengertian hukum, konsep hukum, maupun asas hukum yang relevan dengan Kontrak Jasa Konstruksi Pemerintah.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil penelitian

Produk yang dibuat merupakan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan dengan gamifikasi. Platform bernama Abiqu ini dikembangkan untuk bisa menjadi media yang variatif lalu bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dalam pengembangan media ini ditujukan pada siswa kelas XI SMA khususnya dalam pembelajaran materi cerita pendek. Pemilihan materi dan kelas berdasarkan kompetensi dasar sehingga media yang dikembangkan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi.

Pengembangan media Abiqu dengan gamifikasi ini berupaya memberikan bantuan dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik ketika belajar materi cerita pendek. Bagi guru media ini bisa menjadi cara dalam menyampaikan materinya menjadi bentuk permainan yang akan membuat peserta didik belajar dengan menyenangkan. Dalam media Abiqu juga guru dapat mengunggah bahan ajar materi cerita pendek sehingga peserta didik bisa mengaksesnya secara daring. Media Abiqu pun memuat fitur unggah cerita pendek ketika para peserta didik ingin tulisannya dimuat dalam portal media.

Domain media pembelajaran Abiqu dengan gamifikasi ini adalah [www.abiqu.Net](http://www.abiqu.Net). Terdapat beberapa menu atau fitur didalamnya yang bisa diakses peserta didik tanpa batas ruang dan waktu. Fitur yang dibuat merupakan hasil dari validasi terhadap ahli media dan tentunya kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pengembangan yang dilakukan berdasarkan tahap-tahapan pengembangan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Impelementation, dan Evaluation*.

#### 1. *Analysis*

Peneliti berdasarkan hasil pengumpulan informasi dan analisis yang telah dilakukan memilih untuk mengembangkan media pembelajaran Abiqu dengan gamifikasi dengan sebab ditemukannya beberapa kendala dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas terutama materi cerita pendek yaitu peserta didik kurang tertarik dalam materi cerita pendek sehingga pembelajaran tidak diserap dengan baik, kurang maksimalnya pemanfaatan media dengan gamifikasi oleh guru dalam proses pembelajaran untuk bisa memotivasi peserta didik dalam memahami materi dan kurangnya pemahaman guru dalam implemetasi gamifikasi pada proses pembelajaran.

Media Abiqu yang dikembangkan ini setelah melakukan pengumpulan data dan merumuskan tujuan pengembangan produk. Hasilnya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek kelas XI SMA. Produk ini bisa digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran di dalam kelas dan kondisi daring sehingga peserta didik bisa belajar tentang materi yang diberikan di luar kelas.

Pada tahap ini juga dibuat sebuah desain penelitian produk yang dikembangkan. Peneliti memilih kompetensi dasar yang sesuai dengan pembelajaran dan media yang sedang dikembangkan. Peneliti juga mengumpulkan beberapa bahan yang dibutuhkan dari berbagai literatur, bahan-bahan yang dikumpulkan dimanfaatkan untuk proses produk media pembelajaran dengan gamifikasi.

#### 2. Desain Produk (*Design*)

##### a. Menu Beranda

Menu beranda merupakan sampul depan dari halaman Abiqu. Pada tampilan ini terdapat beberapa fitur atau menu dalam platform tersebut. Peserta didik dan guru diberikan kemudahan untuk mengakses beberapa menu yang disediakan dan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar.

Gambar 1  
Tampilan Awal Media Abiqu



b. Menu Perpustakaan Digital

Dalam menu perpustakaan digital berisi kumpulan referensi pembelajaran Bahasa Indonesia terkait materi cerita pendek yang disesuaikan dengan pembelajaran peserta didik. Dalam menu perpustakaan digital dibagi menjadi dua fitur yaitu digital teropong.

Fitur digital teropong berisi kumpulan cerita pendek sebagai referensi peserta didik dalam memahami bentuk cerita pendek dan menjadi pengenalan dalam proses imajinasi mereka untuk membuat alur cerita pendek. Selanjutnya merupakan fitur digital Ransel berisi kumpulan modul atau *E-book* dan video sebagai sumber pembelajaran peserta didik dalam proses belajar mengajar. Fitur ini dapat diakses kapanpun dan bisa menjadi sebuah alternatif pembelajaran diluar kelas secara mandiri.

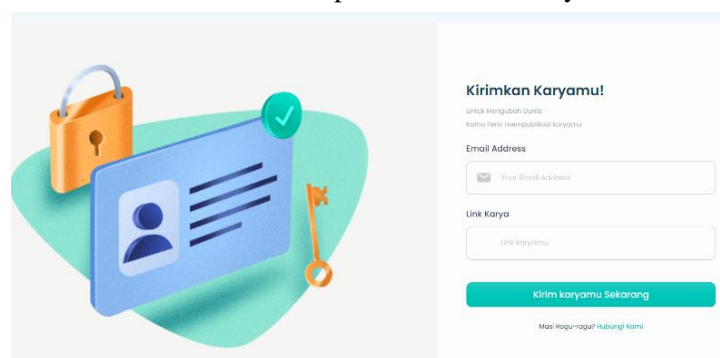
Gambar 2  
Tampilan Dashboard Abiqu



c. Fitur kirimkan karyamu

Dalam fitur ini menjadi pengumpulan dalam rangka melihat karya tulis yang dibuat oleh peserta didik. Fitur tersebut berisi *email* yang perlu diisi dan link karya untuk peserta didik bisa mengirimkan file karya dalam menulis cerita pendek.

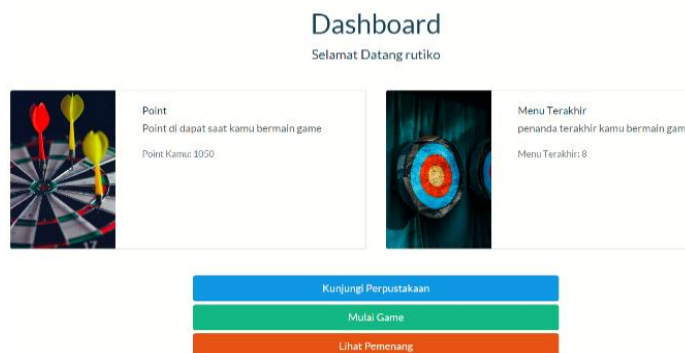
Gambar 3  
Tampilan Kirimkan Karya



d. Fitur *Dashboard*

Konsep gamifikasi yang terdapat dalam media Abiqu salah satunya ada dalam fitur permainan yang ada di *dashboard*. Pada menu *dashboard* berisi perpustakaan yang menunjang peserta didik untuk bisa memberikan sebuah wawasan pengetahuan yang, selanjutnya menu lihat pemenang untuk mengetahui peringkat ataupun hasil penilaian terhadap permainan yang telah dilalui, dan menu mulai *game* dihadirkan untuk bisa memulai permainan.

Gambar 4  
Tampilan Dashboard Abiqu



3. *Development*

Media Abiqu berdasarkan pengembangan setelah merealisasikan desain yang dibuat menjadi satu bahan ajar, untuk siap dipakai oleh peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan atau validasi terhadap media yang telah dibuat sebelum produk tersebut diimplementasikan kepada peserta didik. Ahli materi menilai produk melalui sajian materi di dalam media pembelajaran sementara ahli media menilai produk dari segi tampilan dan fungsi dalam setiap fitur yang digunakan dalam media tersebut.

Tabel 3  
Hasil Validasi

Persentase	Jumlah Soal	Skor yang diperoleh	Persentase
Aspek Kualitas Media	5	20	80%
Aspek Grafis penyajian media	5	21	84%
Aspek Interaktif	6	26	87%
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>47</b>	
	<b>Rata-rata</b>		<b>84%</b>

4. *Implementation*

Selesai dalam proses langkah validasi dan perbaikan untuk mengembangkan media Abiqu yang lebih menarik. Kegiatan selanjutnya pada tahapan ini uji coba lapangan kelas besar dan kelas kecil pada peserta didik SMA Muhammadiyah 4 Depok kelas XI MIPA. Pada tahap ini diperoleh data angket respon peserta didik terhadap Media Abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek. Uji coba lapangan awal pada kelas terbatas bertujuan untuk mengetahui, mengamati dan mendapatkan tanggapan peserta didik dan uji coba luas dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pada skala besar.

Dalam proses tahapan dalam pengembangan ini peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan sebagai pengambilan respons peserta didik untuk media Abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek. Pengujian dilakukan oleh peserta didik kelas XI MIPA 1 dan MIPA 2 dengan skala kecil dan besar yaitu 15 dan 30 orang peserta didik, pengambilan data menggunakan teknik angket.

Tabel 4  
Hasil Ujicoba Awal

No.	Nama	Skala Penilaian			
		N	F	P	Persentase
1	ANK	100	78	0,78	78%
2	AS	100	85	0,85	85%
3	ID	100	75	0,75	75%
4	KNA	100	82	0,82	82%
5	MHRP	100	73	0,73	73%
6	MI	100	79	0,79	79%
7	NRH	100	71	0,71	71%
8	RLT	100	77	0,77	7%
9	SOR	100	71	0,71	71%
10	FS	100	73	0,73	73%
11	SA	100	75	0,75	75%
12	N T	100	80	0,80	80%
13	DQA	100	80	0,80	80%
14	KIY	100	80	0,80	80%
15	RA	100	80	0,80	80%
	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>1.08</b>	<b>10.8</b>	<b>1075</b>
	<b>Rata-Rata</b>				<b>83%</b>
	<b>Kriteria</b>				<b>Layak</b>

Tabel 4  
Hasil Ujicoba luas

No.	Nama	Skala Penilaian			
		N	F	P	Persentase
1	A	100	80	0,80	80%
2	F.R	100	78	0,70	78%
3	M.R.S.A	100	84	0,84	84%
4	A.N.N	100	76	0,76	76%
5	Z.A	100	85	0,85	85%
6	N.A.S	100	73	0,73	73%
7	F	100	73	0,73	73%
8	F.A.R	100	83	0,83	83%
9	R.K	100	80	0,80	80%
10	N.T	100	77	0,77	77%
11	D.Q.A	100	80	0,80	80%
12	K.I.Y	100	76	0,76	76%
13	R.A	100	73	0,73	73%
14	M.A	100	80	0,80	80%
15	A	100	77	0,77	77%
16	Z.M	100	76	0,76	76%
17	N.N	100	84	0,84	84%
18	M.A.A	100	83	0,83	83%
19	M.A.A	100	78	0,78	78%
20	M.A	100	73	0,73	73%
21	R.A.P	100	80	0,80	80%
22	M.S	100	75	0,75	75%
23	M.F.A	100	83	0,83	83%
24	M.S.I	100	85	0,85	85%
25	M.G.R	100	87	0,87	87%
26	N.A	100	80	0,80	80%
27	R.A	100	75	0,75	75%
28	S.G.T	100	83	0,83	83%
29	S.M.H	100	85	0,85	85%
30	T.F.W	100	87	0,87	87%
Total Skor		100	1959	1959	85,5%
Rata - Rata					85,5%
Kriteria					Sangat Layak

### 5. Evaluation

Hasil tahap ini setelah peneliti menjadikan peserta didik menjadi objek dalam penilaian kualitas media yang disajikan. Dimulai dari sebuah pranata yang diberikan kepada peserta didik agar mengetahui media yang akan digunakan. Peneliti memberikan materi pembelajaran cerita pendek dengan media abiqu yang berisi beberapa fitur yang bisa diakses lalu dipelajari dan juga fitur permainan untuk meningkatkan kualitas belajar menarik. Berdasarkan penilaian dan hasil validasi peserta didik dengan persentase 83% dan 85% dinyatakan valid atau sangat layak tanpa adanya perbaikan.

### Pembahasan

Produk uji coba kepada peserta didik sebelumnya sudah melakukan tahap validasi ahli. Validator materi menilai dan menyatakan layak produk dari segi materi yang termuat dalam media abiqu dengan gamifikasi. validator ahli media menilai dan menyatakan layak produk

dari segi media produk yang digunakan baik ilusi perangkat lunak, desain dan lain-lainnya yang berkaitan dengan media. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi maka produk diuji coba kepada peserta didik.

Dalam uji coba lapangan kepada peserta didik dilakukan dalam dua kali pertemuan yaitu kelas kecil/terbatas dan kelas besar/luas. Kelas kecil dilakukan dengan peserta 15 orang kelas XI IPA 2 SMA Muhammadiyah 4 Depok dengan memberikan materi cerita pendek dengan media Abiqu. Pada tahap uji coba kelas besar dilakukan dengan peserta didik berjumlah 30 orang. Keduanya dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan mendapatkan kelayakan setelah revisi pada uji coba sebelum kelas utama. Jika ada kekurangan ataupun perbaikan peneliti bisa menyempurnakannya agar terpenuhi capaian standar kelayakan produk.

Uji coba luas dilakukan pada tahap *evaluation* pada teori ADDIE untuk mengamati dan juga mendapat tanggapan dari peserta didik dalam skala besar. Uji coba luas ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Depok dengan murid dan kelas yang berbeda yaitu XI MIPA 2. Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari uji coba luas ini, peneliti akan mengambil data dengan angket responden peserta didik dan angket responden bagi pengajar.

Dalam unsur Level dalam media Abiqu terdapat berjenjang yaitu dari soal yang mudah dalam bentuk pengertian cerita pendek, menengah yaitu terkait materi unsur cerita pendek, dan sulit yaitu menulis cerita pendek. Ketiga level dihadirkan dalam bentuk cerita perjalanan seorang petualang dalam melewati setiap tantangan yang ada. Selanjutnya adalah unsur *Unlock* yang hadir dalam media Abiqu dengan mengunci 3 level dari tantangan yang ada dalam permainan.

Alur cerita yang dihadirkan dalam media Abiqu yaitu tentang perjalanan seorang petualang dalam mencari sebuah buku yang hilang dan harus mencari di Gunung Salak yang nantinya petualang tersebut hanya menemukan rintangan yang harus dilewati oleh peserta didik hingga mendapatkan buku ajaibnya kembali. Dalam lencana atau hadiah didalam media Abiqu yaitu perolehan poin, terbukanya *unlock* yang bisa melanjutkan tantangan dan juga mendapatkan benda rahasia yang dibutuhkan untuk dalam menyelesaikan tantangan.

#### D. Penutup

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan/pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Abiqu dengan gamifikasi pada materi cerita pendek dapat menghasilkan media yang valid dan praktis. Lebih lanjut, unsur gamifikasi yang terlibat adalah challenges, score, instant feedback, dan badges. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita pendek yang memuat unsur gamifikasi yang lebih lengkap.

#### E. Referensi

- Ananda. (2018). "Penggunaan Model Pembelajaran E-learning Dala Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*. 56.
- Aini, dkk. (2018). "Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahapeserta didik Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika*. Vol.4 No.1.
- Ariani, Diana. (2020). Gamifikasi Untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. Vol.3.144-149.
- Arif, R. F., & Rosyid, H. A. (2019). Pengembangan aplikasi web dengan gamifikasi sebagai media pendukung pembelajaran untuk mata pelajaran pemrograman dasar. *TEKNO: Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*, 29(2), 161-176.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 24-32.
- Iswan. (2022). Inovasi Pembelajaran Sekolah. Depok: Rajawali Pers.
- Jusuf, Heni. (2017). Penggunaan Gamifikasi Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal TIMCOM*-. Vol.5. No.1.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.

- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta