



GAMIFIKASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI RAGAM GEJALA SOSIAL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI YANG AKTIF DAN MENYENANGKAN

Luis Rumianda, Yerry Soepriyanto, Zainul Abidin

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang 65145-0341-5747001

Email: yerry.soepriyanto.fip@um.ac.id

Article History

Received: 20-03-2020

Accepted: 17-04-2020

Published: 20-05-2020

Keywords

*Desain Pembelajaran;
Gamifikasi; Misi;
Tantangan; Level; Poin;
Lencana Bintang;
Leadboard*

Abstrak

Desain Pembelajaran Gamifikasi adalah sebuah desain pembelajaran yang dibuat menggunakan prinsip-prinsip game. Prinsip-prinsip game tersebut antara lain, Misi, Tantangan, *Level*, *Poin*, Lencana Bintang, dan *Leadboard*. Desain pembelajaran ini dikembangkan dalam mata pelajaran Sosiologi pada pokok bahasan Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat. Tujuan dari pengembangan desain pembelajaran ini menciptakan pembelajaran Sosiologi yang aktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penerapannya desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi layak di gunakan dalam pembelajaran. Dalam uji coba kelompok besar desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi dinyatakan valid dan layak digunakan. Desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran Sosiologi yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi ini memiliki potensi menjadi pedoman guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Abstract

Gamification Learning Design is a learning design created using game principles. The principles of the game include Mission, Challenge, Level, Points, Star Badges, and Leaderboard. This learning design was developed in the subject of Sociology on the subject of the Variety of Social Symptoms in Society. The purpose of developing this learning design is to create an active and fun sociology learning process. This research method uses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In the implementation of learning design using the principle of gamification in Sociology, subjects are appropriate for use in learning. In testing large groups of learning designs using the principle of gamification in the subjects of Sociology is considered valid and appropriate to use. Learning design using the principle of gamification in the subjects of Sociology is one solution to create active and enjoyable sociology of learning. Therefore, the learning design using the principle of gamification in Sociology subjects has the potential to guide teachers in conducting the learning process.

PENDAHULUAN

Sosiologi adalah ilmu-ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam berbagai konsep peran, proses interaksi, kontrol sosial, kelompok, dan institusi,. Kata Sosiologi sendiri adalah bahasa Yunani, terbentuk dari padan kata *socius* artinya kawan dan *logos* artinya ilmu pengetahuan. Istilah *Sociology* pertama kali dikemukakan oleh ilmuan Eropa August Comte yang kemudian disebut sebagai bapak Sosiologi dunia. Comte (1988) membagi Sosiologi menjadi 2 kategori, yang pertama disebut Sosiologi Statis yang mengkaji tentang hukum dan teori-teori yang menjadi dasar terbentuknya masyarakat. Kemudian yang ke dua adalah Sosiologi Dinamis yang mengkaji tentang perkembangan peradaban yang terjadi di masyarakat. Setelah itu ilmu Sosiologi terus berkembang dengan berbagai teori, Karraker (2019) mengungkapkan masyarakat dilihat dari sudut hubungan antar manusia dan proses yang timbul dari hubungan manusia dalam masyarakat disebut sebagai objek Sosiologi. Jika ditarik benang merah dari berbagai teori, Sosiologi merupakan ilmu yang di dalamnya mengkaji sesuatu yang terjadi di dalam masyarakat.

Pentingnya mengetahui ilmu tentang berbagai hal yang terjadi dalam masyarakat, sehingga pada kurikulum 1994 Sosiologi mulai dimasukkan dalam pembelajaran formal di sekolah, yaitu pada jenjang sekolah menengah atas (SMA). Di sekolah, Sosiologi terintegrasi di dalam Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bersama dengan pelajaran Ekonomi, Sejarah, Geografi. Tujuan dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik atau biasa disebut *good citizenship* baik melalui teori atau praktik. Sebagai warga negara yang baik harus memiliki pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude & values*) yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang akan terjadi dalam kehidupan pribadi atau dalam masyarakat tingkat regional, nasional, bahkan internasional (Turner, 2016).

Pembelajaran Sosiologi harus dapat benar-benar membelajarkan siswa agar tujuan pendidikan Sosiologi dapat tercapai. Seperti yang diungkapkan Degeng & Sudana (1993) segala upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar dapat disebut pembelajaran. Membuat siswa belajar bukan merupakan sesuatu yang mudah, seorang guru perlu memerhatikan beberapa hal agar siswanya dapat belajar, salah satunya adalah metode berarti “cara” untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan cara prosedural yang disebut metode pembelajaran (Sutikno, 2014). Ketika seorang guru mampu menganalisis kondisi pembelajaran, menerapkan metode atau cara yang sesuai maka pembelajaran tersebut pasti memberikan hasil yang maksimal.

Pola pembelajaran pendidikan IPS khususnya mata pelajaran Sosiologi memiliki poin penting untuk memberikan pendidikan tentang masyarakat kepada siswa sebagai pembekalan ketika terjun dalam masyarakat. Poin-poin penting tersebut tidak dapat tertantang secara maksimal apabila hanya melalui konsep hafalan. Pembelajaran sosiologi juga harus mengupayakan agar siswa dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan Sosiologi. Sejalan dengan teori yang diungkapkan Johnson (1960), Sosiologi sebagai ilmu mempunyai empat ciri-ciri, empiris, teoretis, komulatif dan nonetis yang keempat unsur tersebut tidak dapat dipelajari dengan metode ceramah atau diskusi saja. Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru harus sesuai dengan tujuan dengan menyesuaikan kondisi dan fokus terhadap potensi yang dimiliki siswa (Matthews & Yanchar, 2018). Sehingga, ketika pemerintah memasukkan mata pelajaran Sosiologi dalam kurikulum nasional, maka tujuannya adalah agar siswa mengerti keadaan masyarakat dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di dalamnya.

Meskipun Sosiologi penting untuk dipelajari, namun, pada pelaksanaannya pembelajaran Sosiologi ini seakan kehilangan ruhnyanya. Sosiologi yang seharusnya adalah ilmu yang memperelajari tentang interaksi di masyarakat terkekang sebatas ilmu teori di dalam kelas. Sosiologi adalah ilmu humanistik yang menyenangkan (Chin & Gibbs Stayte, 2015) namun menjadi hal yang membosankan

dan tidak menarik bagi siswa. Kemudian bila dilihat lebih jauh lagi, pembelajaran yang sebatas teori ini hanya memberikan hasil berupa nilai. Artinya, siswa masih mengalami kebingungan dalam menerapkan teori yang mereka pelajari dalam masyarakat. Ketika menerapkan teori saja sudah mengalami kesulitan maka untuk menganalisis dan mencari solusi dari permasalahan di masyarakat tentu menjadi hal yang tak terjangkau bagi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Sosiologi ini tidak berhasil mencapai tujuannya dan hal ini disebabkan karena ketidaktepatan dalam menentukan metode pembelajaran.

Melalui metode yang sesuai, proses pembelajaran didesain menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam kepada siswa. Seperti yang diungkapkan (McIver et al., 2016) guru harus terus meningkatkan kemampuan dalam memilih model, metode dan strategi yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tujuan dan karakteristik yang telah dipaparkan, penerapan prinsip-prinsip gamifikasi merupakan solusi untuk memfasilitasi pembelajaran Sosiologi.

Definisi gamifikasi menurut Alexander et al. (2019) adalah elemen game design yang digunakan dalam kegiatan non-game. Elemen-elemen yang dimaksud adalah *point*, *level*, *reward*, *leaderboard*, narasi, dan lencana. Selain itu ada juga karakteristik game yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seperti adanya tantangan yang akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Deterding dalam jurnal (Baydas & Cicek, 2019) mendefinisikan gamification adalah menggunakan elemen-elemen game dalam konteks non game untuk memotivasi, meningkatkan keaktifan dan ingatan pengguna. Saat gamifikasi diterapkan pada kegiatan pembelajaran, siswa dibawa dalam kondisi pembelajaran yang menyerupai game. Alur pembelajaran dibuat lebih interaktif dengan melibatkan interaksi guru, siswa dan masyarakat, sesuai prinsip pembelajaran Sosiologi. Dengan seperti itu, pembelajaran Sosiologi dapat kembali memegang ruhnya. Siswa dapat mengerti teori dan menerapkan dalam masyarakat namun masih dalam cakupan pembelajaran yang terkontrol oleh guru. Sejalan dengan Albertazzi et al. (2019) mengungkapkan bahwa merancang lingkungan seseorang dengan sengaja untuk membuatnya melakukan sesuatu yang sudah dirancang sebelumnya merupakan salah satu proses belajar.

Pemilihan metode mampu mewartakan empat ciri Sosiologi menjadi tantangan dalam pembelajaran ini. Carrillo et al. (2019) mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat membuat siswa berperan aktif dan membawa mereka untuk membangun interaksi dengan masyarakat sekitar. Dalam pembelajaran ini kompetensi pembelajaran yang harus dilampaui oleh siswa dipadankan menjadi misi pembelajaran. Misi merupakan elemen utama yang telah dirancang agar siswa dapat terjun secara langsung di dalam masyarakat. Kemudian setiap misi yang berhasil diselesaikan akan mendapat nilai yang disebut poin. Poin poin yang terkumpul kemudian diakumulasikan, ketika mencapai target poin yang telah ditentukan, siswa akan mendapat penghargaan berupa lencana. Lencana ini merupakan nilai tambah yang hanya dimiliki oleh siswa yang dapat mencapai target. Poin dan lencana yang didapatkan oleh siswa direkap dan ditampilkan oleh guru dalam sebuah *leaderboard*. Di *leaderboard* juga ditampilkan peringkat siswa sehingga dapat menjadi motivasi belajar. Dalam akhir pembelajaran poin yang didapatkan dikonversikan menjadi nilai. Kemudian lencana yang didapatkan dikonversikan menjadi *reward* konkret yang notabenehnya disukai dan berguna bagi siswa. Misalnya, buku gratis untuk semester berikutnya. *Reward* yang berwujud nyata dan dapat berguna secara langsung pasti lebih membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Identifikasi permasalahan dalam pembelajaran Sosiologi kemudian melihat potensi gamifikasi dapat menjadi solusi yang tepat, langkah selanjutnya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan desain pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh. Desain pembelajaran adalah, struktur, kerangka

atau outline, dan urutan atau sistematika dalam kegiatan pembelajaran yang disajikan secara utuh (Smith & Abrams, 2019). Maka berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, penelitian pengembangan ini perlu dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran Sosiologi sekaligus memberikan fasilitas berupa desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi untuk siswa SMA kelas X.

Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan skenario pembelajaran yang mempunyai sistematika atau prosedur yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Adanya desain pembelajaran ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal dan memudahkan siswa dalam belajar sehingga menghasilkan output yang maksimal. Membuat desain pembelajaran diperlukan agar pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan karakter siswa (Menur et al., 2019). Ada beberapa komponen utama dalam desain pembelajaran : (a) Orang yang belajar/ pebelajar (karakteristik, kemampuan awal yang dimiliki, dan prasyarat) (b) Tujuan (umum dan khusus), (c) Analisis kegiatan belajar, (d) Strategi pembelajaran, (e) Materi atau bahan ajar yang dimuat dalam pembelajaran, (f) Penilaian hasil belajar. Ke enam komponen tersebut harus diperhatikan dalam membuat desain pembelajaran karena saling terkait dan memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran (Sweller et al., 2019)

Gamifikasi

Gamifikasi menurut Alexander et al. (2019) adalah “penggunaan elemen game design dalam konteks nongame. Poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya, adalah elemen game yang digunakan dalam penerapan gamifikasi. pada perkembangannya gamifikasi memiliki hal utama yaitu bagaimana membangun motivasi (Kim, 2019). Belakangan ini, gamifikasi sering digunakan dalam bidang ekonomi dan bisnis bahkan mulai merambah dunia pendidikan. Gamifikasi digunakan untuk memotivasi orang dalam melakukan sesuatu. Tahun 1980-an, Malone dan Lepper melakukan analisis dari dampak positif yang muncul ketika elemen game diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip atau elemen game yang sering digunakan yaitu level, poin, lencana, *reward*, *feedback*, daftar tugas, dan sosial graph diterapkan dalam pembelajaran (Toda et al., 2019).

Poin, Pada game salah satu elemen yang paling penting adalah poin. Hampir semua video game menggunakan elemen ini. Dengan menggunakan poin dapat menunjukkan tingkat seseorang, kemajuan/progression, dll. Dengan bantuan elemen ini juga seseorang dapat termotivasi untuk terus menggunakan sebuah produk, misalnya termotivasi untuk meningkatkan statusnya pada *leaderboard*, bersaing dengan orang lain untuk mendapatkan poin tertinggi. (Almeida & Simoes, 2019) menjelaskan tentang fungsi poin adalah sebagai berikut, menyatakan nilai (terlihat baik dalam game oleh orang lain), menyatakan status kemenangan (nilai tertinggi yang menang), mempresentasikan hadiah yang bisa didapat adalah bentuk *feedback* dari sesuatu yang telah dilakukan dan menunjukkan kemajuan atau *progression* data untuk pembuat game, dan dapat ditukar (bisa digunakan untuk mempresentasikan apapun, pada dunia nyata seperti uang).

Lencana, lencana pada game-game sederhana tidak begitu kelihatan penggunaannya, tetapi dengan video game terbaru saat ini lencana sangat banyak ditemui. Lencana merepresentasikan status yang unik, tidak semua orang bisa mendapatkan lencana. Misalkan dengan menyelesaikan sebuah tugas maka seseorang akan mendapatkan lencana, maka orang yang belum menyelesaikan tugas tersebut tidak bisa mendapatkan lencana yang dimilikinya, beberapa fungsi lencana sebagai berikut: merepresentasikan prestasi, fleksibel (dapat merepresentasikan apa saja sesuai keinginan pembuat program), gaya, menandakan hal penting, menandakan kualitas diri, koleksi, dan status sosial.

Leaderboard, *leaderboard* berfungsi untuk memotivasi seseorang untuk tetap memainkan game agar bisa mendapatkan status dalam sebuah game (Sánchez-carmona et al., 2017). Tetapi untuk menggunakan elemen ini harus hati-hati, sebab bisa menjadi hal yang tidak memotivasi seorang pemula

untuk memainkan sebuah game jika ia telah melihat status tertinggi *leaderboard* sangat jauh dari dirinya. 2 tipe *leaderboard* adalah sebagai berikut:

- 1) Peringkat– *Feedback* dari sebuah kompetisi, seberapa baik kita dari orang lain.
- 2) *Personalized leaderboard* – hanya memberikan informasi peringkat dari teman-teman pribadi atau yang setara, sehingga tidak langsung melihat peringkat tertinggi.

Tingkat / *Level*, tingkat atau *level* sangat sering dijumpai pada sebuah video game. Dengan adanya elemen ini maka orang termotivasi untuk terus meningkatkan tingkatannya untuk mencapai tingkat tertinggi. Dengan elemen tingkat ini juga orang lebih terstruktur memainkan game sesuai dengan alur dari pembuat game. Dengan elemen tingkat maka orang juga bisa melakukan persaingan setara sehingga ada tidak ada kesan terlalu tinggi atau terlalu rendah.

Kemajuan / *Progression*, kemajuan digunakan untuk menyatakan status kemajuan dari suatu hal. Misalkan yang sering kali dipakai dalam game adalah kemajuan *point experience* untuk naik ke *level* berikutnya. Kemajuan sangat berguna untuk memotivasi seseorang untuk mengejar tujuannya. Kemajuan juga bukan hanya bisa ditunjukkan melalui poin, tetapi juga bisa roadmap atau status tabel tugas yang harus dikerjakan. Dengan adanya elemen kemajuan, orang tidak akan mudah merasa bosan ketika melakukan suatu tugas meskipun tugas diberikan secara berulang-ulang, karena merasa dirinya mengalami kemajuan.

Narasi, narasi merupakan sebuah cerita yang disusun oleh pembuat game untuk menuntun emosi seseorang. Dengan adanya narasi orang menjadi terarah ke pemikiran pembuat game sehingga terarah dan termotivasi dalam memainkan game. Narasi juga bisa dipakai untuk menarik rasa penasaran seseorang sehingga terus ingin menyelesaikan permainan.

Feedback dalam sebuah game adalah sangat penting. *Feedback* berguna untuk mengetahui respon atas sebuah produk (*game*) setelah dipakai. Dengan adanya *feedback* maka pembuat produk akan mengetahui apa yang baik atau kurang baik dari produk yang dihasilkannya (Huang et al., 2019). *Feedback* juga menjadi sebuah alat agar orang dapat berinteraksi dengan pembuat program. (Goldin et al., 2017) menjelaskan dalam perancangannya untuk memotivasi kinerja pegawai menggunakan *feedback*. Ada beberapa parameter yang perlu diperhatikan ketika membuat *feedback* yaitu frekuensi (seberapa sering *feedback* diberikan), waktu (kapan *feedback* diberikan), isi (detail isi *feedback* yang diberikan) spesifik (jenis/sifat dari *feedback*). *Feedback* adalah komponen penting untuk membuat orang tetap berinteraksi dengan produk.

Daftar Tugas, daftar tugas merupakan sebuah komponen yang digunakan untuk menuntun seseorang untuk melakukan hal yang diinginkan oleh pembuat program. Dalam video game daftar tugas sering dikenal dengan istilah Quest. Biasanya berupa mencari sesuatu, atau menyelesaikan sesuatu sehingga mendapat poin dari daftar tugas tersebut. Daftar tugas juga berhubungan dengan kemajuan, dimana biasanya untuk menyelesaikan permainan seseorang harus berjalan sesuai dengan daftar tugas yang diberikan. Dengan adanya daftar tugas maka seseorang lebih terarah dan termotivasi untuk tetap berinteraksi menggunakan produk (Carlson et al., 2017). Hal yang perlu diperhatikan pembuat program dalam membuat daftar tugas adalah keringkasan dan tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan orang yang menggunakan produk tersebut, sehingga tugas dapat berfungsi secara efektif.

Avatar adalah salah satu elemen yang saat ini banyak digunakan oleh pembuat *game*. Avatar merupakan sebuah gambar yang dipilih atau dibuat oleh pembuat profil untuk ditampilkan sebagai foto profil dari sebuah akun, merepresentasi pemilik akun tentang dirinya ataupun emosi pemilik akun (Chia & Hung, 2018).

Social graph adalah relasi dari sebuah pemilik akun kepada pemilik akun lainnya pada sebuah jaringan sosial. Dengan adanya banyak jaringan sosial saat ini banyak sekali *social graph* yang tercipta.

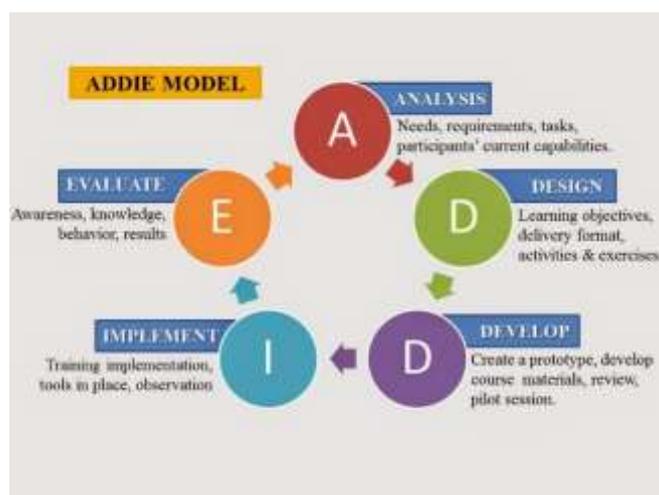
Social graph membantu persebaran informasi pada sebuah akun baik dari segi isinya ataupun kecepatan penyebarannya.

Kemudian dari 10 prinsip-prinsip game yang dipaparkan diatas dapat diterapkan secara keseluruhan atau sebagian dengan menyesuaikan kebutuhan dalam pembelajaran (Morris et al., 2019). Game bisa membuat siswa belajar dalam kondisi senang dan cara yang tidak mudah dilupakan, menyelipkan teori dan menghubungkan pengetahuan. Menurut tradisi, masalah yang tidak terstruktur, desakan waktu, kerja tim, kompetisi, kolaborasi dan karakteristik lain dari game mendorong perkembangan kemampuan yang kompleks untuk siswa. Kemampuan kerjasama, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif diasah dalam proses pembelajaran gamifikasi. berbagai komponen tersebut bersinergi sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan termasuk penelitian dan pengembangan atau biasa juga disebut *research and development*. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang dapat menyelesaikan permasalahan tentang sulitnya menciptakan pembelajaran Sosiologi yang aktif dan menyenangkan. Produk dari penelitian ini adalah desain pembelajaran yang didalamnya menerapkan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi SMA kelas X.

Produk dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE yang disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pengembangan desain pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dikarenakan model ini memiliki tahapan pengembangan yang runtut. Adanya tahapan evaluasi yang didalamnya dilakukan pengolahan data dari validasi kepada ahli dan tanggapan siswa setelah melakukan implementasi produk menjadikan produk desain pengembangan yang dihasilkan valid.

Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan pengembangan, yaitu:

Tahap 1 Analysis (analisis)

Tahap pertama yang dilakukan, dalam tahap ini peneliti menganalisis berbagai hal yang terjadi di lapangan (tempat penelitian) bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang menunjukkan pengembangan desain pembelajaran dengan prinsip gamifikasi ini perlu dilakukan. Adanya data berupa masalah dapat mendukung adanya penelitian ini. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran dilakukan dalam pembelajaran tidak relevan lagi dengan kebutuhan, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik (Alnajdi, 2018). Analisis ini perlu dilakukan untuk mencegah

terjadinya *misscommunication* dalam proses pengembangan desain pembelajaran yang menyebabkan desain pembelajaran yang dikembangkan tidak dapat diterapkan karena tidak relevan dengan keadaan di sekolah.

Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi kegiatan :

a. *Analisis Kebutuhan*

Analisis kebutuhan ini ditujukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan dengan menggunakan metode observasi untuk menemukan permasalahan yang ada. Hal ini dilakukan agar diketahui kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

Setelah melakukan observasi di SMAN 1 Tumpang, pembelajaran Sosiologi yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah dan hafalan. Guru memberikan pengantar materi yang akan dipelajari, kemudian siswa diberikan tugas merangkum dan menghafalkan materi yang dipelajari. Kemudian evaluasi yang dilakukan menggunakan tes lisan. Tes lisan dilakukan secara berkelompok, dengan guru sebagai pengujinya. Sistem kelompok ini digunakan untuk menentukan urutan tes, untuk pertanyaan yang diberikan kepada anggota kelompok berbeda beda dan setiap anggota kelompok harus dapat menjawab dengan kemampuannya sendiri, tidak diperbolehkan bertanya kepada anggota yang lain.

Dari pelaksanaan tes evaluasi yang dilakukan oleh guru kepada siswa saya mengamati terdapat beberapa masalah yang ada, yaitu

- 1) Pengetahuan siswa sebatas C1 (mengetahui) dapat diamati dari caranya menjawab pertanyaan guru yang menggunakan kata-kata yang ada di buku.
- 2) Siswa kebingungan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini karena pelajaran Sosiologi yang memiliki banyak istilah asing, ketika istilah-istilah tersebut dipelajari dengan cara dihafalkan maka rawan lupa atau terbalik antara istilah satu dengan yang lain.
- 3) Kurangnya kesan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Proses belajar yang terjadi adalah mendengarkan penjelasan guru, merangkum materi, dan menghafalkan materi. Dalam hal ini keterlibatan siswa dalam belajar dapat dikatakan kurang. Kegiatan mendengarkan, merangkum, dan menghafal terdapat dalam taksonomi Bloom C1 yaitu mengetahui. Karena siswa tidak mengalami pencarian makna ilmu baru secara langsung sehingga resikonya siswa akan cepat lupa dengan apa yang dipelajari.

Dari hasil observasi maka diketahui bahwa di SMA N 1 Tumpang dibutuhkan desain pembelajaran untuk mata pelajaran Sosiologi yang lebih inovatif. Desain pembelajaran yang bisa mengarahkan siswa untuk menemukan makna dari ilmu materi yang diajarkan dan dapat memberikan pengalaman langsung menerapkan ilmunya di masyarakat sesuai dengan tujuan nasional pendidikan Sosiologi. Desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi ini dapat menjadi solusi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran tersebut.

b. *Analisis Pengembangan Desain Pembelajaran dan Gamifikasi*

Analisis pengembangan desain pembelajaran ini dilakukan dengan mengkaji referensi yang membahas tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan desain pembelajaran agar dapat digolongkan menjadi desain pembelajaran yang layak dan baik. Kegiatan analisis ini juga berkaitan dengan hasil analisis kurikulum dan karakter siswa yang telah dilakukan, karena kedua hal tersebut merupakan aspek utama untuk mengembangkan desain pembelajaran yang sesuai.

Selain analisis mengenai desain pembelajaran, analisis terhadap prinsip gamifikasi juga dilakukan dengan cara studi literatur terkait teori gamifikasi dan penelitian penelitian sebelumnya terkait gamifikasi. Hal ini penting dilakukan, karena dasar dari desain pembelajaran yang akan

dikembangkan menggunakan prinsip gamifikasi. Sehingga, dengan adanya analisis tersebut dapat dihasilkan desain pembelajaran yang menggunakan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi yang memang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

c. Analisis Kurikulum SMA N 1 Tumpang

Kegiatan analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang diterapkan oleh SMA N 1 Tumpang khususnya pada mata pelajaran Sosiologi. Pengkajian dikhususkan pada fokus penelitian agar data yang didapatkan sesuai. Pengkajian kurikulum ini sangat diperlukan, hal ini dimaksudkan agar desain pembelajaran yang dikembangkan ini, dapat digunakan oleh berbagai sekolah nantinya. Hal-hal yang dianalisis dalam kurikulum adalah standar kompetensi, kompetensi dasar yang diharapkan, dan indikator yang harus dicapai oleh siswa pada mata pelajaran Sosiologi dalam pokok bahasan Pengendalian Penyimpangan Sosial.

d. Analisis Karakteristik Siswa SMA N 1 Tumpang

Analisis karakteristik siswa SMA diawali dengan melakukan kajian teori yang relevan dengan karakteristik siswa SMA kemudian data diperkuat melalui wawancara dengan guru Sosiologi SMA N 1 Tumpang dan pengamatan saat kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap Design

Tahapan berikutnya adalah tahap desain, rancangan penelitian pengembangan Desain Pembelajaran Menggunakan Prinsip Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA Kelas X pokok bahasan Pengendalian Sosial dibagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap persiapan desain dan tahap penyusunan desain. Tahap persiapan desain dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menyiapkan berbagai referensi mengenai desain pembelajaran dan gamifikasi, (2) Menyiapkan modul Sosiologi yang digunakan siswa kelas X SMA N 1 Tumpang, (3) Menentukan materi yang sesuai.

Pemilihan materi ditentukan berdasarkan beberapa aspek, seperti tujuan pembelajaran dalam materi tersebut harus berkaitan dengan fenomena yang terjadi dalam masyarakat, dalam penelitian ini khususnya di lingkungan sekolah. Sehingga tujuan utama desain pembelajaran ini, yaitu membuat siswa berperan langsung dalam masyarakat dapat terealisasi. Kemudian, rekomendasi dari guru mata pelajaran terkait kalender akademik sekolah, sehingga ketika tahap implementasi tidak mengganggu kegiatan kegiatan penting yang sudah dijadwalkan oleh sekolah.

Tahap kedua adalah penyusunan desain pembelajaran, langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

a. Merancang alur pembelajaran berdasarkan prinsip gamifikasi.

Dalam desain pembelajaran ini alur pembelajarannya berdasarkan modul yang digunakan oleh siswa hal ini dilakukan agar proses pembelajaran berjalan runtut dan tidak membingungkan siswa. Berdasarkan modul yang digunakan, pokok bahasan Pengendalian Sosial membahas 8 hal penting, yaitu: (1) Hakikat Pengendalian Sosial, (2) Cara Pengendalian Melalui Institusi Dan Noninstitusi, (3) Cara Pengendalian Secara Lisan, Simbolik dan Kekerasan, (4) Cara Pengendalian Sosial Melalui Imbalan dan Hukuman, (5) Cara Pengendalian Sosial Formal Dan Informal, (6) Cara Pengendalian Sosial Melalui Sosialisasi, (7) Cara Pengendalian Sosial Melalui Tekanan Sosial, dan (8) Peran Lembaga Formal Dan Informal Dalam Pengendalian Sosial.

Kemudian 8 materi tersebut disusun menggunakan salah satu prinsip gamifikasi yaitu *level*. Karakteristik dari *level* adalah semakin bertambah *level*nya maka bertambah besar juga tingkat kesulitan untuk menyelesaikan misi. Terdapat 4 *level*, masing masing *level* terdapat misi yang harus diselesaikan.

b. Merancang *setting* lingkungan belajar.

Dalam desain pembelajaran ini lingkungan belajar dibagi menjadi 2 yaitu lingkungan belajar di dalam kelas dan di luar kelas. Pembelajaran di dalam kelas untuk *level* 1, 2, dan 4. Kemudian pembelajaran di luar kelas untuk *level* 3 dengan misi mewawancarai narasumber terkait materi pengendalian sosial.

- 1) Merancang sistem perolehan poin. Besar kecilnya poin ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan misi yang harus diselesaikan dan tantangan yang harus dihadapi.
- 2) Merancang sistem perolehan lencana. Lencana dirancang untuk memberikan apresiasi yang lebih tinggi dari poin kepada siswa.
- 3) Menentukan *stakeholder* dalam lingkungan sekolah yang memiliki peran dan fungsi yang berkaitan dengan materi pengendalian sosial.
- 4) Merancang sistem penilaian, yaitu konversi poin dan lencana menjadi nilai.
- 5) Merancang media pendukung proses pembelajaran.
- 6) Menyusun berbagai komponen yang telah disebutkan di atas menjadi sebuah Desain Pembelajaran yang utuh.

Tahap Development

Pada tahap ini adalah merealisasikan desain yang telah dibuat, yaitu mengembangkan desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi mata pelajaran Sosiologi SMA kelas X pada Pokok Bahasan Pengendalian Sosial. Menyusun berbagai komponen yang telah diuraikan dalam tahap desain menjadi sebuah desain pembelajaran yang utuh. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian produk divalidasikan kepada ahli pembelajaran dan ahli materi sebelum diuji coba kepada siswa.

Validasi desain pembelajaran ini dilakukan kepada ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli materi adalah ibu Chusnul S.Pd, selaku guru pengampu mata pelajaran sosiologi di SMA N 1 Tumpang. Pengalaman mengajar selama 8 tahun membuat beliau paham materi yang harus disampaikan dan karakter siswa yang harus dipertimbangkan.

Validasi terhadap Ahli pembelajaran dilakukan kepada bapak Dr. Agus Wedi, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen yang mengajar di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang yang berpengalaman dalam bidang desain pembelajaran dan kurikulum.

Tahap Implementation

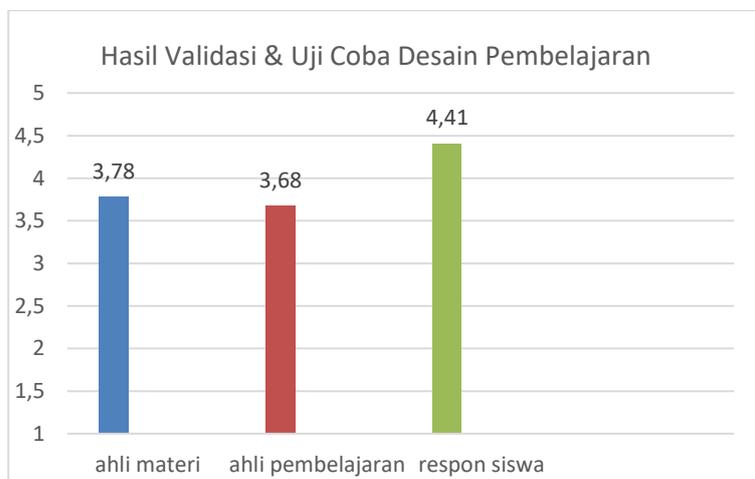
Dapat disebut juga sebagai tahap penerapan. Pada tahap ini akan dilakukan penerapan produk yang telah dikembangkan. Penerapan dilakukan secara terbatas di dalam satu kelas tingkat X di SMA N 1 Tumpang, tepatnya di kelas X-IPS 4 dengan jumlah siswa 31. Pemilihan kelas berdasarkan rekomendasi guru dan penyesuaian terhadap jadwal mata pelajaran yang dibuat oleh sekolah. Desain pembelajaran diterapkan dalam 3 jam pelajaran. Setelah selesai, siswa mengisi angket respon yang berkaitan dengan desain pembelajaran yang telah diterapkan. Data tersebut dikumpulkan untuk menjadi bahan evaluasi di tahap selanjutnya.

Tahap Evaluation

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap desain pembelajaran yang telah diujicobakan pada siswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan data-data yang diperoleh ketika tahap *implementation* atau

penerapan. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas desain pembelajaran ini dan menentukan apakah diperlukan revisi produk tahap II.

HASIL



Gambar 2. Hasil Validasi dan Uji Coba

Dalam implementasi Desain Pembelajaran Menggunakan Prinsip Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Ragam Gejala Sosial ini, diperoleh beberapa hasil sebagai berikut,

Validasi Ahli Materi

Tingkat validitas Desain Pembelajaran Menggunakan Prinsip Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Ragam Gejala Sosial dari sisi ahli materi terdapat 19 aspek . Dari 19 aspek yang terdapat dalam materi desain pembelajaran ini, 13 aspek mendapat nilai SS (4,0 / 100%), yaitu aspek kelengkapan materi, ketepatan isi materi, ketepatan kompetensi, keluasan materi, keruntutan materi, tingkat akurasi konsep definisi, keakuratan istilah-istilah, tingkat akurasi acuan pustaka, tingkat keteraturan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea, utuhnya makna yang terkandung dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea, keruntutan materi dan kesesuaian materi dengan ilmu pengetahuan, dan kemutakhiran pustaka. Kemudian 6 aspek mendapat nilai S (3,0/ 75%) yaitu pada aspek kedalaman materi, keakuratan ilustrasi, keakuratan data dan fakta, keakuratan contoh dan kasus, ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, dan menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Jika diakumulasikan maka hasil validasi dari ahli materi adalah 3,78 atau 94 % sehingga dapat diinterpretasikan bahwa materi yang terdapat dalam desain pembelajaran ini valid.

Validasi Ahli Pembelajaran

Kemudian dari ahli pembelajaran tingkat validitas Desain Pembelajaran Menggunakan Prinsip Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Ragam Gejala Sosial dari sisi terdapat 32 aspek . Dari 32 aspek dalam desain pembelajaran ini, 22 aspek mendapat nilai SS (4,0 / 100%), yaitu aspek cakupan tujuan pembelajaran dengan silabus, kriteria guru, kriteria siswa, kesesuaian gamifikasi dalam pembelajaran berkelompok, penerapan prinsip *level*, poin, rencana bintang, leader board, tantangan, kesesuaian media dalam mencakup desain pembelajaran, pemilihan jenis dan ukuran font, pemilihan warna *background*, pemilihan kosakata dalam media, kesesuaian gambar dalam media, kesesuaian dan cakupan materi, kesesuaian evaluasi yang dilakukan, dan yang terakhir adalah keruntutan sistematika berdasarkan 7 komponen pembelajaran. Kemudian 10 aspek mendapat nilai S (3,0/ 75%) yaitu pada aspek kesesuaian tujuan dengan silabus, kelengkapan sintaks, kesesuaian penerapan prinsip gamifikasi, fungsi media untuk mempermudah pembelajaran, kesesuaian pemilihan warna pada items dan tulisan, akurasi pemilihan materi, cakupan evaluasi, kejelasan desain, dan kelengkapan isi desain pembelajaran. Jika diakumulasikan maka hasil validasi dari ahli pembelajaran adalah 3,68 atau 92 % sehingga dapat diinterpretasikan bahwa unsur-unsur pembelajaran yang terdapat dalam desain pembelajaran ini valid.

Uji Coba

Tahap uji coba dilakukan dengan siswa X IPS 4 di SMA Negeri 1 Tumpang. Responden berjumlah 31 siswa. Dari hasil implementasi Desain Pembelajaran Menggunakan Prinsip Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Ragam Gejala Sosial yang diujicobakan pada 31 responden menghasilkan rata-rata respon siswa sebesar 4,41 dari respon maksimal yang diharapkan 5,0 atau 88,3% dari 100%. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa desain pembelajaran ini berhasil menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Proses validasi kepada ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan hasil bahwa validitas Desain Pembelajaran Menggunakan Prinsip Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Ragam Gejala Sosial ini valid dan layak digunakan. Selain itu, dari ahli materi juga memberikan beberapa kritik dan saran terkait penyampaian materi. Kritik tersebut terkait masih terdapat contoh yang kurang merepresentasikan latar belakang siswa SMA. Saran yang diberikan sebaiknya keseluruhan contoh kejadian sosial yang diberikan adalah hal yang biasa dilakukan siswa SMA. Kemudian, kritik terhadap penyampaian dalam pembelajaran guru kurang dapat menguasai kelas, sarannya guru harus *moving* mengecek setiap kelompok saat mereka mengerjakan tugas.

Kemudian dari ahli pembelajaran memberikan kritik dan saran terhadap instrumen dan konten desain pembelajaran ini. Terkait dengan instrumen yang dinilai kurang bisa merepresentasikan prinsip gamifikasi, ahli pembelajaran menyarankan untuk membuat instrumen baru dengan mengklasifikasikan instrumen berdasarkan prinsip-prinsip gamifikasi dan tahapan pembelajaran. Sehingga konstruksi dari desain pembelajaran ini dapat disajikan dengan lebih jelas dan rinci. Konten dalam desain pembelajaran yang dikritik terkait konsistensi gaya bahasa yang digunakan dalam media. Setelah melakukan beberapa revisi, ahli pembelajaran menyatakan bahwa desain pembelajaran ini dapat diujicobakan kepada siswa.

Setelah melakukan uji coba, dari angket respon siswa memberikan komentar “Dalam konsep pembelajaran ini saya merasa lebih semangat karena terdapat konsep perpaduan antara belajar dan bermain. Jadi materi yang diberikan membuat saya cepat masuk materinya. Sering sering melakukan konsep pembelajaran seperti ini ya bu.” Siswa yang lain juga memberikan komentar yang selaras “Menurut saya pembelajaran dengan cara gamifikasi membuat saya lebih mengerti tentang materi yang diberikan karena dengan cara tersebut kita bisa sambil bermain dan juga lebih seru.” Kedua komentar tersebut membuktikan bahwa dengan gamifikasi dapat menjadi solusi dari pembelajaran Sosiologi yang membosankan dan tidak aktif. Keaktifan siswa juga dapat dilihat secara langsung pada saat proses diskusi, menjawab kuis, melakukan wawancara, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Selain itu, siswa sangat tertantang untuk menyelesaikan tantangan dari *level 1* hingga *level 4*, dapat dilihat dari angket respon pada poin 12. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan pada oleh Shaltoni bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan *engagement* pegawai dalam sebuah perusahaan dalam mengikuti program diklat peningkatan kompetensi pegawai (Armstrong & Landers, 2018) Penelitian terkait penerapan gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga pernah dilakukan dan terbukti siswa lebih termotivasi dalam belajar (AM Shaltoni, HK. Abdullah, 2015).

Namun, dari komentar siswa juga ditemukan adanya kekurangan dari desain pembelajaran ini yang dapat dijadikan bahan evaluasi yaitu ada beberapa peraturan pada setiap *level* yang kurang jelas. Hal ini dapat dilihat dari kejadian saat proses pembelajaran, dimana ada salah satu kelompok yang protes terkait perolehan poin. Jika ditinjau dari kejadian di lapangan saat proses pembelajaran, kebingungan terhadap peraturan pada setiap *level* disebabkan terkadang kondisi kelas yang kurang kondusif saat guru menjelaskan dan adanya perbedaan peraturan pada *level 1,2,3,dan 4*. Kedua hal tersebut dapat memicu kebingungan siswa terhadap peraturan pada setiap *level* pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilakukan, Desain pembelajaran menggunakan prinsip gamifikasi pada mata pelajaran Sosiologi ragam gejala sosial dari hasil validasi kepada ahli

materi dan ahli pembelajaran, desain pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian dari hasil angket respon yang diisi oleh siswa kelas X IPS 4 SMAN 1 Tumpang, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan desain pembelajaran ini, pembelajaran sosiologi menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Di samping itu, siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi.

Hal yang perlu diperbaiki dalam desain pembelajaran ini perihal peraturan setiap *level*. Kemudian berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga peneliti merasa bahwa perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait efektifitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat diketahui potensi dan peluang dari gamifikasi dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Albertazzi, D., Ferreira, M. G. G., & Forcellini, F. A. (2019). *A Wide View on Gamification. Technology, Knowledge and Learning*, 24(2), 191–202. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9374-z>
- Alexander, J. A., Cruz, L. E., & Torrence, M. L. (2019). *Gold Star: Enhancing Student Engagement Through Gameful Teaching and Learning. February*. https://www.ideaedu.org/Portals/0/Uploads/Documents/IDEA Papers/IDEA Papers/Gold_Star_Enhancing_Student_Engagement_IDEA_Paper_75.pdf
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136. <https://doi.org/10.30935/cet.554469>
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>
- AM Shaltoni, HK. Abdullah, A. A. (2015). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 32(2), 82–93. <https://doi.org/DOI.10.1108/IJILT-12-2012-0042>
- Armstrong, M. B., & Landers, R. N. (2018). Gamification of employee training and development. *International Journal of Training and Development*, 22(2), 162–169. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12124>
- Baydas, O., & Cicek, M. (2019). The examination of the gamification process in undergraduate education: a scale development study. *Technology, Pedagogy and Education*, 28(3), 269–285. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1580609>
- Carlson, J., Harris, R., & Harris, K. (2017). Coin Counter: Gamification for Classroom Management. *Information Systems Education Journal*, 15(5), 4–14.
- Carrillo, D. L., García, A. C., Laguna, T. R., Magán, G. R., & Moreno, J. A. L. (2019). Using gamification in a teaching innovation project at the university of alcalá: A new approach to experimental science practices. *Electronic Journal of E-Learning*, 17(2), 93–106. <https://doi.org/10.34190/JEL.17.2.03>
- Chia, A., & Hung, Y. (2018). *Gamification as Twenty-First-C*. 30(3), 549–559.
- Chin, L. G., & Gibbs Stayte, P. (2015). Can Human Subject Pool Participation Benefit Sociology Students? *Teaching Sociology*, 43(1), 27–38. <https://doi.org/10.1177/0092055X14555064>
- Comte, A. (1988). *Introduction to positive philosophy*. Hackett Publishing.
- Degeng, I., & Sudana, N. (1993). Media Pendidikan. *Malang: FIP IKIP Malang*.
- Goldin, I., Narciss, S., Foltz, P., & Bauer, M. (2017). New Directions in Formative Feedback in Interactive Learning Environments. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 27(3), 385–392. <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0135-7>
- Huang, B., Hwang, G. J., Hew, K. F., & Warning, P. (2019). Effects of gamification on students' online interactive patterns and peer-feedback. *Distance Education*, 40(3), 350–379. <https://doi.org/10.1080/01587919.2019.1632168>
- Johnson, H. M. (1960). *Sociology: a systematic introduction*. Allied Publishers.
- Karraker, M. W. (2019). 2018 Hans O. Mauksch Address: Service Sociology for a Better World: A Critical and Imperative Strategy for Teaching and Learning in Sociology. *Teaching Sociology*, 47(1), 1–9. <https://doi.org/10.1177/0092055X18804022>
- Kim, S. (2019). Role-playing game for training a design process of startup company compensation plan. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(2), 40–54. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019040103>
- Matthews, M. T., & Yanchar, S. C. (2018). Instructional Design as Manipulation of, or Cooperation with, Learners? *TechTrends*, 62(2), 152–157. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0245-6>
- McIver, D., Fitzsimmons, S., & Flanagan, D. (2016). Instructional Design as Knowledge Management: A Knowledge-in-Practice Approach to Choosing Instructional Methods. *Journal of Management Education*, 40(1), 47–75. <https://doi.org/10.1177/1052562915587583>
- Menur, D., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Desain Pembelajaran Berbasis Network Learning Dalam Keterampilan

- Menulis Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Sma N 02 Kota Kediri. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um031v5i12018p001>
- Morris, B. J., Dragovich, C., Todaro, R., Balci, S., & Dalton, E. (2019). Comparing badges and learning goals in low- and high-stakes learning contexts. In *Journal of Computing in Higher Education* (Vol. 31, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09228-9>
- Sánchez-carmona, A., Robles, S., & Pons, J. (2017). *Journal of Technology and Science Education A Gamification Experience To Improve Engineering*. 7(2), 150–161.
- Smith, K., & Abrams, S. S. (2019). Gamification and accessibility. *International Journal of Information and Learning Technology*, 36(2), 104–123. <https://doi.org/10.1108/IJILT-06-2018-0061>
- Sutikno, S. (2014). Metode dan Model-model Pembelajaran. *Lombok: Holistica*.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive Architecture and Instructional Design: 20 Years Later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Toda, A. M., Oliveira, W., Shi, L., Bittencourt, I. I., Isotani, S., & Cristea, A. (2019). *Planning Gamification Strategies based on User Characteristics and DM: A Gender-based Case Study*. iii, 438–443. <http://arxiv.org/abs/1905.09146>
- Turner, J. (2016). Instructional design: Skills to benefit the library profession. *Portal*, 16(3), 477–489. <https://doi.org/10.1353/pla.2016.0041>