



Gamifikasi Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran Siswa Generasi-Z

¹Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa, ²I Gusti Ayu Agung Istri Sari Dewi

^{1,2}STMIK Primakara

E-mail: ningseptyarini@gmail.com, saridewiagungistri@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2021-08-20 Revised: 2021-09-10 Published: 2021-10-05 Keywords: <i>Gamification; Folklore; Media; Learning.</i>	The purpose of this research is to find out how a gamification-based learning media affects students' English learning attitudes in online learning. This study is a type of Research and Development using the ADDIE model as a guide in the research process. The sample used in this study were 29 seventh grade students in a public junior high school in the Tabanan area, Bali. This study uses closed and open questionnaires to determine student learning attitudes in conditions of learning from home. At the end of the study, it was found that there were significant differences in the results of the pre-test and post-test before and after the implementation of distance learning using game learning media was carried out. The results obtained are sig .000 which means there is a significant change. In addition, it was also found that the use of gamification can support the student's learning process by being a learning medium that motivates students.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2021-08-20 Direvisi: 2021-09-10 Dipublikasi: 2021-10-05 Kata kunci: <i>Gamifikasi; Cerita Rakyat; Media; Pembelajaran.</i>	Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah mengetahui bagaimana sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi mempengaruhi sikap belajar Bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran daring. Studi ini adalah jenis Penelitian dan Pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai panduan dalam proses penelitiannya. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 29 orang siswa kelas VII di sebuah SMP negeri yang ada di wilayah Tabanan, Bali. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka untuk mengetahui sikap belajar siswa dalam kondisi belajar dari rumah. Pada akhir penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil pre-test dan post-test sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran game dilakukan. Adapun hasil yang diperoleh adalah sig .000 yang diartikan adanya perubahan yang signifikan. Selain itu ditemukan pula penggunaan gamifikasi dapat mendukung proses pembelajaran siswa dengan dapat menjadi media pembelajaran yang memotivasi siswa.

I. PENDAHULUAN

Digital native students atau yang biasa disebut dengan siswa generasi-z merupakan mereka yang memiliki kedekatan tersendiri terhadap teknologi. Siswa generasi-z adalah mereka yang terlahir di era dimana akses ke seluruh informasi di dunia hanya dapat diperoleh hanya dalam satu genggam. Menurut *survey* yang dilakukan oleh Kominfo diketahui bahwa sebagian besar anak (59.89%) di bangku SMP di Indonesia telah memiliki telepon genggam pribadi dan terbiasa menggunakan teknologi dalam berbagai hal, baik dalam proses belajar, bersosialisasi, maupun bermain game (Kominfo, 2017). Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan teknologi generasi masa kini terutama dalam keadaan belajar dari rumah (BDR) secara daring akibat pandemi

Covid-19. Salah satu kesulitan yang dihadapi dalam BDR adalah fakta dimana siswa memiliki keterikatan yang rendah terhadap proses pembelajaran daring (Reimers & Schleicher, 2020). Suksesnya sebuah pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh sikap dari siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri (Ullah, Khan & Khan, 2018). Sikap belajar siswa terdiri atas 3 komponen yaitu behavioral, kognitif, serta afektif. Dalam pembelajaran bahasa, secara behavioral dapat dilihat bagaimana siswa cenderung mengikuti sebuah instruksi pembelajaran yang ada. Selanjutnya secara kognitif dilihat dari anggapan dan keyakinan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan secara afektif dapat dilihat dari emosi yang dirasakan siswa terhadap proses pembelajaran (Danks, 2011). Hal ini menyebabkan guru harus mampu memilih dan menyesuaikan media serta

pola mengajar dengan cara belajar para generasi-z selama pandemi. Hal ini membutuhkan kreatifitas serta inovasi dari para guru untuk selalu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini salah satu hal yang dapat dilakukan oleh para guru adalah menggunakan pendekatan gamifikasi.

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen game yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menyediakan pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, dengan penggunaan gamifikasi di dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterikatan siswa terhadap pembelajaran. Proses belajar tidak lagi menjadi proses panjang yang membosankan namun akan menjadi proses belajar yang dimana digemari oleh para peserta didik (Jusuf, 2016; Park & Bae, 2014; Rahardja, Aini, Ariessanti & Khoirunisa, 2018; Takdir, 2017).

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui bagaimana sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mempengaruhi sikap belajar Bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran daring. Peneliti akan menggunakan cerita rakyat daerah Bali tentang Kisah Dang Hyang Nirarta dalam game yang akan dirancang. Kisah Dang Hyang Nirarta yang dimuat merupakan hasil adaptasi dari buku cerita karya Argawa (2016). Adapun tujuannya adalah selain untuk dapat menyediakan media pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat mempengaruhi sikap belajar siswa, aplikasi ini diharapkan dapat mengenalkan cerita rakyat Bali kepada para pelajar generasi-z agar dapat selalu melestarikan budaya daerah yang di dalamnya terkandung nilai kearifan lokal.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang memiliki arti suatu proses untuk mengembangkan/ menyempurnakan produk yang sudah ada (Gay, Mills & Airasian, 2011). Pada penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan gamifikasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat memberikan efek positif terhadap sikap belajar siswa dengan menyertakan cerita rakyat Bali

tentang Kisah Dang Hyang Nirarta di dalam game yang akan dirancang. Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai panduan dalam proses penelitian. ADDIE adalah model instruksional yang terdiri dari lima tahapan yang dalam proses pengembangan proyek dilakukan menggunakan teknologi. Terdapat 5 tahapan yaitu tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Danks, 2011). Penelitian ini akan melibatkan 29 orang sebuah SMP Negeri di Tabanan dalam proses pengimplementasiannya.

Dalam tahapan analisis, peneliti menganalisa potensi dan masalah yang dihadapi. Partisipan yang diikuti sertakan dalam penelitian ini adalah 29 orang siswa kelas VIII disebuah SMP Negeri di Tabanan. Adapun instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test berbentuk angket yang digunakan untuk menilai sikap belajar siswa sebelum dan sesudah pengimplementasian game cerita rakyat Bali dimana mengadaptasi kuesioner milik Putri, N. L. P. N. S., Artini, L. P., & Nitiasih, P. K. (2018), wawancara semi-struktural yang disiapkan dan akan diikuti dengan pertanyaan lain diberikan kepada guru untuk menganalisa kebutuhan, serta angket terbuka yang diisi oleh siswa pada akhir proses implementasi game dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media yang dikembangkan terhadap proses belajar siswa. Pada tahapan ini akan dilakukan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui sikap siswa terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan selama belajar dari rumah. Selain itu, pada tahap analisis juga akan diadakan wawancara kepada guru untuk mengetahui hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berikutnya adalah proses perancangan. Dalam proses perancangan dilakukan perencanaan awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahapan ini dilakukan pula proses pembuatan *blueprint* yang beracuan pada hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya. *Blueprint* yang dibuat akan menjadi dasar dari pengembangan game. Dalam proses perancangannya, secara sistematis peneliti dibantu oleh kelompok *programmer*. Validasi oleh ahli pendidikan akan dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dari game yang akan dibuat. Proses validasi akan dilakukan untuk melihat relevansi antara isi dari rancangan terhadap tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya, setelah dilakukan proses validasi akan dilakukan proses revisi atas masukan yang diperoleh dari para ahli.

Berikutnya adalah tahapan pengembangan game cerita rakyat Bali yang dimana peneliti dibantu oleh team programmer untuk merancang game dengan menggunakan blueprint yang telah melalui proses validasi ahli. Pada akhir proses pengembangan, akan dilakukan proses validasi ahli media yang akan menilai kualitas dari game yang dirancang dari segi media TIK. Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah tahapan implementasi. Pada tahapan ini dilakukan proses implementasi yang dimana siswa kelas VIII SMP Negeri di Tabanan akan melakukan uji coba terhadap game cerita rakyat Bali yang dirancang untuk media pembelajaran Bahasa Inggris. Pada akhir proses implementasi, siswa akan diminta untuk mengisi kuesioner terbuka yang secara deskriptif bertujuan untuk mengungkap bagaimana game yang dirancang dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

Tahapan terakhir yang dilakukan adalah tahapan evaluasi. Pada proses evaluasi, siswa diberikan post-test untuk mengukur sikap siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris setelah dilakukan implementasi game cerita rakyat Bali. Instrumen yang diberikan pada post-test adalah instrumen yang sama yang diberikan pada pre-test yaitu berbentuk kuesioner.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang dimana dalam pelaksanaannya dibagi menjadi 5 tahapan yaitu tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada tahapan pertama berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan ditemukan bahwa 98% siswa di tingkat SMP di Badung telah memiliki ponsel cerdas pribadi dan telah terbiasa dengan penggunaan gadget. Namun sayangnya, penggunaan dari gadget masih belum maksimal dikarenakan penggunaannya masih lebih dominan untuk bermain sosial media dan game. Selain itu, pada tahapan awal juga dilakukan proses wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Dalam wawancara ini ditemukan bahwa terkadang siswa merasa jenuh saat harus melakukan pembelajaran daring dalam kondisi belajar dari rumah. Ditemukan juga bahwa guru masih menggunakan metode konvensional seperti tanya jawab dan pembelajaran berbasis text-book sehingga membuat berkurangnya interaksi siswa di dalam kelas daring. Dalam wawancara, guru menyatakan siswa membu-

tuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi serta menyenangkan seperti game edukasi yang dapat dirancang berdasarkan kebutuhan belajar siswa.

Selain itu diawal pelaksanaan kegiatan juga dilakukan pemberian pre-test kepada siswa untuk mengetahui sikap belajar siswa terhadap proses belajar siswa dengan mengadaptasi kuesioner milik Putri, Artini, dan Nitiasih (2018). Sikap siswa yang dinilai dalam kuesioner tertutup yang terbagi atas 3 kategori yaitu behavioral, kognitif dan afektif. Sikap behavioral diartikan sebagai kecenderungan seorang siswa dalam menerapkan beberapa sikap dan tindakan yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, sikap kognitif adalah mengenai bagaimana pandangan serta keyakinan seseorang siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaluinya. Sedangkan sikap afektif adalah mengenai perasaan siswa selama melakukan proses pembelajaran (Danks, 2011). Hasil kuesioner siswa mendukung hasil wawancara guru yang dimana ditemukan bahwa siswa merasa bosan saat melakukan proses pembelajaran daring sehingga membuat keaktifan masing-masing individu di dalam kelas berkurang. Berdasarkan hasil dari wawancara serta kuesioner yang diberikan kepada siswa maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game.

Pada tahapan analisis, guru mengisi daftar dari materi yang ingin ditampilkan dalam media pembelajaran yang dimana didesain menjadi sebuah blueprint materi. Hal ini dilakukan untuk memastikan materi yang disajikan sesuai dengan target kompetensi dan capaian siswa, dari daftar yang diberikan, disimpulkan bahwa materi yang dipilih adalah bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang teks naratif yang membawakan tentang cerita rakyat Bali. Topik ini dipilih berdasarkan pertimbangan antara guru dan peneliti dengan tujuannya untuk mengembangkan potensi daerah yang dimiliki di Indonesia. Dikarenakan oleh keterbatasan waktu, dalam penelitian ini dipilih satu cerita rakyat yaitu cerita Dang Hyang Nirarta berdasarkan cerita yang tertulis pada buku berjudul Lipi Poleng Tanah Lot oleh Argawa (Argawa, 2016). Dalam game yang dikembangkan, cerita naratif ditampilkan dalam bentuk verbal berbahasa Inggris dan non-verbal atau tertulis. Game ini diimplementasikan kepada

29 orang siswa kelas VIII di sebuah SMP negeri di Tabanan, Bali.

Selanjutnya pada tahapan desain, peneliti melakukan perancangan blueprint materi dan media. Blueprint materi dirancang bersama dengan guru Bahasa Inggris dengan beracuan pada silabus yang digunakan di sekolah. Adapun subjek yang dipilih adalah teks naratif. Selanjutnya, rancangan tampilan dari produk juga dirancang dengan bantuan design grafis. Blueprint media ini digunakan sebagai dasar perancangan purwa-rupa produk penelitian. Terdapat 18 pertanyaan yang digunakan dalam masing-masing kuesioner validasi ahli. Kuesioner validasi ahli materi dan media menggunakan skala Likert yang diadaptasikan dari kuesioner milik Nitiasih, Budiarta, dan Mahayanti (2020).

Setelah melakukan proses desain blueprint material, dilakukan proses validasi ahli materi. Hal ini dilakukan dalam tujuannya untuk memastikan kualitas materi baik yang berbentuk tulisan maupun suara yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hasil nilai kuantitatif para ahli media, ditemukan bahwa kualitas materi dikategorikan memiliki kualitas yang sangat baik dengan nilai 78. Selain menilai secara kuantitatif dengan skala Likert, para ahli materi juga secara kualitatif memberikan masukan dan komentar terhadap produk. Secara kualitatif, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kesalahan dalam isian materi dari segi tata bahasa, pemilihan kata, serta pronunciation dalam materi yang berbentuk suara. Oleh sebab itu, meskipun produk sudah dinyatakan memiliki konten materi yang sangat baik namun perlu dilakukan revisi untuk menyempurnakan hasil akhirnya.

Setelah melakukan proses revisi, peneliti kembali melakukan proses penilaian validasi ahli materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sudah ada peningkatan yang terjadi setelah dilakukan revisi. Dari data yang diperoleh, terjadi peningkatan secara kuantitatif dengan nilai perolehan 84. Dari angka tersebut dapat dikategorikan bahwa materi memiliki kualitas yang sangat baik. Selanjutnya secara kualitatif, sudah tidak ada komentar dan saran dari para ahli baik dalam segi materi berbentuk tulisan atau suara. Dalam proses pengembangan atau pemrograman game, peneliti dibantu oleh tim dari programmers. Game ini dapat diakses melalui Android. Game ini beroperasi pada perangkat

minimum Android 5.0 (Lollipop) and RAM 1 GB.

Validasi ahli kedua yang dilakukan adalah validasi ahli media TIK. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk dari segi media. Sama dengan validasi ahli materi, validasi ahli media dilakukan dalam 2 jenis yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang dinilai menggunakan skala Likert. Sedangkan secara kuantitatif, terdapat saran serta komentar yang dimana menjadi bahan masukan dan perbaikan bagi peneliti. Berdasarkan hasil dari validasi ahli ditemukan bahwa kualitas media TIK yang dirancang sudah dapat dikategorikan sebagai media yang memiliki kualitas yang sangat baik dengan nilai 77. Namun sayang, secara kualitatif masih ada hal yang perlu diperbaiki oleh para peneliti, contohnya perlu penambahan nama produk dan memasukan data email/ media sosial siswa dalam halaman login. Sehingga perlu dilakukan proses revisi terhadap produk yang telah dirancang yang dimana dibantu oleh tim programmers. Setelah proses revisi dilakukan, penilaian validasi ahli media TIK kembali dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai secara kuantitatif dan kualitatif dari produk. Secara kuantitatif, data validasi menunjukkan angka 85 yang dimana produk dapat dikategorikan memiliki kualitas yang sangat baik dari segi media. Dari segi kualitatif, sudah tidak ditemukan lagi masukan atau komentar dari para ahli.



Gambar 1. Tampilan Game

Selanjutnya dilakukan proses implementasi terhadap game yang dikembangkan kepada 29 siswa kelas VIII di sebuah SMP negeri di Tabanan, Bali. Proses implementasi dilakukan selama 3 minggu yang dibantu pelaksanaannya oleh guru Bahasa Inggris di sekolah. Selanjutnya pada tahap evaluasi, siswa diberikan post-test dengan menggunakan angket tertutup dengan tujuan untuk mengetahui sikap belajar siswa setelah

mengimplementasikan proses pembelajaran menggunakan game. Ditemukan hasil yang signifikan terhadap sikap belajar siswa dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang dihasilkan.

Tabel 1. Hasil Paired-Samples t-test

Learning Attitude	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-26.286	6.749	1.275	-28.903	-23.669	-20.610	28	.000

Hasil dari data dari pre-test dan post-test angket tertutup diatas menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan dari perolehan sikap belajar siswa yang semula sebelum implementasi media pembelajaran berbasis game mendapatkan mean score sebesar 36.29 pada pre-test dan 62.57 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa mean score sikap belajar siswa setelah implementasi lebih besar dibandingkan sebelum implementasi pembelajaran menggunakan game yang telah dikembangkan. Selain itu pula ditemukan bahwa sig. (2-tailed) dari test kuesioner tertutup adalah .000 yang mengindikasikan perbedaan signifikan yang terjadi antara hasil pre-test dan juga post-test. Hasil angket tertutup di atas juga didukung oleh hasil angket terbuka yang menemukan bahwa siswa cenderung merasa lebih termotivasi saat belajar menggunakan game dalam kondisi belajar dari rumah. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih aktif.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan, terdapat peningkatan sikap belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan game sebagai media. Game yang digunakan sebagai media dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga hal ini juga berefek baik terhadap tingkat keaktifan siswa saat belajar. Game dengan fitur yang menantang dan menarik perhatian dipercaya sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga disimpulkan bahwa menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menarik sangat penting untuk diimplementasikan terutama dalam kondisi belajar jarak jauh.

Berdasarkan hasil dari studi pustaka yang dilakukan ditemukan bahwa 98% siswa di tingkat SMP di Badung telah memiliki ponsel cerdas pribadi dan telah terbiasa dengan penggunaan gadget, selain itu, ditemukan pula bahwa aktivitas yang sering dilakukan oleh siswa pada ponsel yang mereka miliki adalah bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game dapat memberikan keuntungan bagi penelitian ini.

Telah terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang dapat menunjukkan keuntungan dari penggunaan gamifikasi dalam dunia pendidikan. Gamifikasi dibuktikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan komunikasi. Dalam studi ini, peneliti menggunakan cerita rakyat Bali sebagai jalan cerita naratif yang digunakan dalam game. Cerita rakyat Bali yang digunakan adalah cerita Dang Hyang Nirarta. Cerita ditampilkan dengan Bahasa Inggris baik secara verbal dan non-verbal. Diharapkan game yang dikembangkan tidak hanya dapat mendukung sikap belajar siswa, namun juga dapat memberikan tampilan yang lebih menarik bagi cerita rakyat Bali.

Selanjutnya, setelah dilakukan pengembangan dan evaluasi dari ahli materi dan media ICT, dilakukan implementasi game terhadap siswa kelas VIII di sebuah SMP negeri di Tabanan. Terdapat perubahan yang signifikan terhadap sikap belajar siswa setelah dilakukan implementasi game selama proses pembelajaran daring berlangsung. Terdapat 35 pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner tertutup untuk menilai sikap siswa sebelum dan setelah implementasi game dalam proses pembelajaran. 35 pertanyaan tersebut meliputi 3 kategori sikap belajar yaitu behavioral, kognitif, dan afektif. Hasil kuesioner dianalisa menggunakan skala Likert.

Temuan tersebut di atas juga didukung oleh hasil kuesioner terbuka yang mengungkapkan bahwa penggunaan game dapat mendukung proses belajar siswa dalam hal motivasi. Game membuat proses pembelajaran menjadi lebih menantang. Dengan adanya penggunaan game selama proses belajar dari rumah berlangsung, siswa menjadi lebih semangat untuk belajar. Dengan inovasi dan pengalaman belajar baru menggunakan game diharapkan siswa menjadi semakin aktif dalam melakukan proses pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil dan diskusi yang telah ditampilkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game dapat mendukung sikap belajar Bahasa Inggris siswa selama proses belajar dari rumah berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan untuk menilai hasil sikap belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi game dalam proses pembelajaran. Penggunaan game yang dikembangkan dalam pembelajaran juga dibuktikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, melalui game yang dikembangkan ini diharapkan dapat mempromosikan cerita rakyat Bali dengan tampilan yang lebih inovatif dan menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam proses pembelajaran dari rumah.

B. Saran

Penelitian ini jauh dari kata sempurna dan dibutuhkan banyak pengembangan dan perbaikan pada penelitian serupa di kemudian hari. Akibat keterbatasan waktu yang dimiliki sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu cerita rakyat Bali berjudul Dang Hyang Nirarta yang diadaptasi dari buku cerita yang dirancang oleh Argawa (2016). Sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan game dengan cerita rakyat di daerah lain mengingat Indonesia memiliki sangat banyak cerita rakyat yang baik untuk dikenalkan kepada generasi muda. Selain itu, subjek dari penelitian kedepannya juga butuh untuk diperluas karena pada studi ini peneliti hanya terfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VIII di sebuah SMP negeri di daerah Tabanan-Bali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional Republik Indonesia dan LLDIKTI Wilayah VIII yang telah mendukung penelitian ini melalui program Penelitian Dosen Pemula tahun 2021. Mereka juga sangat berterima kasih atas komitmen guru serta partisipan lain yang terlibat dalam penelitian ini. Tidak lupa peneliti berterima kasih kepada STMIK Primakara telah memberikan dukungan

moral terhadap peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Argawa, I. N. (2016) Lipi Poleng Tanah Lot: Cerita Rakyat dari Bali, Badan Pengembangan dan
- Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Danks, S. (2011). The ADDIE model: Designing, evaluating instructional coach effectiveness. ASQ Primary and Secondary Education Brief, 4(5), 1-6.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2011). Educational research: Competencies for analysis and applications. Pearson Higher Ed.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Jurnal TICOM, 4(3), 92772.
- Kominfo, K. (2017). Survey penggunaan TIK 2017 serta implikasinya terhadap aspek sosial budaya masyarakat. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik, Kominfo RI.
- Nitiasih, P. K., Budiarta, L. G. R., & Mahayanti, N. W. S. (2020). Gamifying Balinese Local Story: Facilitating Gen Z in Learning English. Universitas, 1, 2.
- Park, H. J., & Bae, J. H. (2014). Study and research of gamification design. International Journal of Software Engineering and Its Applications, 8(8), 19-28.
- Putri, N. L. P. N. S., Artini, L. P., & Nitiasih, P. K. (2018). Do Learners Like Project in Their English Classes?: Impact of PBL on Students' Attitudes. In SHS Web of Conferences (Vol. 42, p. 00084). EDP Sciences.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications), 3(2), 120-124.
- Reimers, F. M., & Schleicher, A. (2020). A

framework to guide an education response to the COVID-19 Pandemic of 2020. OECD. Retrieved April, 14(2020), 2020-04.

Takdir, M. (2017). KEPOMATH GO “Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi

Belajar Matematika Siswa”. Indonesian Journal of Educational Studies, 20(1).

Ullah, O., Khan, W., & Khan, A. (2017). Students’ attitude towards online learning at tertiary level. PUTAJ–Humanities and Social Sciences, 25(1-2), 63-82.