

Pengembangan Inovasi Media *Digital Learning* Berbasis Gamifikasi Dalam Materi Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama

Mohammad Eka Fadhilah, Ega Trisna Rahayu, Rolly Afrinaldi, Resty Gustiawati

Magister Pendidikan Jasmani, Universitas Singaperbangsa Karawang

fadhilahekamohammad@gmail.com

Abstract

The use of learning media in the teaching process can have psychological effects on students, such as increasing interest and desire to learn and stimulating activities. developing a gamification learning program that utilizes digital learning technology media on learning a culture of healthy living in physical education that makes learning more fun so that children can play and learn but still focus on learning objectives and curriculum standards in the first school in the subject. This research investigates advances in gamification-based digital learning media by using the research and development (Research and Development) model of the ADDIE Model (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluate). At the development stage, validation was carried out in order to determine the feasibility of the product developed by 2 experts, namely physical education material experts and media experts, as well as 1 teacher practitioner. From the results of the frequency distribution value of the implementation suitability assessment with a percentage of 82.1% which can be concluded that for the Implementation value it gets an Assessment of "Worth using" and it can be concluded that the product development of gamification-based digital learning innovation media on healthy living culture learning material for junior high school students can be used for learning in junior high school.

Keywords: Gamification ; Healthy living culture ; Physical education ; Digital learning

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa, seperti meningkatkan minat dan keinginan untuk belajar dan merangsang kegiatan. mengembangkan program pembelajaran gamifikasi yang memanfaatkan media teknologi digital learning pada pembelajaran budaya hidup sehat di pendidikan jasmani yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga anak bisa bermain dan belajar tapi tetap tertuju pada tujuan pembelajaran dan standar kurikulum di sekolah pertama pada mata pelajaran. Penelitian ini menyelidiki kemajuan dalam media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluate*). Pada tahap pengembangan validasi dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi Pendidikan jasmani dan ahli media,serta 1 orang praktisi guru. Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian implementasi dengan persentasi 82,1% yang bisa di simpulkan bahwa untuk nilai Implementasi mendapatkan Penilaian "Layak digunakan" dan dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media inovasi digital learning berbasis gamifikasi pada materi pembelajaran budaya hidup sehat untuk siswa sekolah menengah pertama dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah menengah pertama.

Kata kunci: Gamifikasi ; Budaya hidup sehat ;Pendidikan jasmani ; Digital pembelajaran.

PENDAHULUAN

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran di sekolah pertama adalah pendidikan tentang budaya hidup sehat (Dinatha et al., 2023). Ini mencakup pemahaman tentang kebiasaan hidup sehat seperti makan makanan seimbang, berolahraga, mendapatkan kesehatan mental, dan hal-hal lainnya (Tarigan & Usman, 2024). Namun, siswa seringkali mengalami kesulitan memahami konsep dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Rofiqoh, 2021). Oleh karena itu, media harus tidak hanya mendidik tetapi juga menarik bagi siswa saat belajar materi tentang budaya hidup sehat di pelajaran pendidikan jasmani (Suryana et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru menyampaikan pelajaran (Wulandari et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa, seperti meningkatkan minat dan keinginan untuk belajar dan merangsang kegiatan (Febrita & Ulfah, 2019).

Analisis kebaruan penelitian pada penelitian sebelumnya oleh (Isnawati & Hadi, 2021) yang berjudul “pengembangan model pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam” sedangkan peneliti mengembangkan model pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani budaya hidup sehat, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga anak bisa bermain dan belajar tapi tetap tertuju pada tujuan pembelajaran dan standar kurikulum di sekolah pertama pada penelitian yang relevan terlihat bahwa perbedaan penelitian ini yaitu mengembangkan program pembelajaran gamifikasi yang memanfaatkan media teknologi digital lerning pada pembelajaran budaya hidup sehat di pendidikan jasmani yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga anak bisa bermain dan belajar tapi tetap tertuju pada tujuan pembelajaran dan standar kurikulum di sekolah pertama pada mata pelajaran. hal ini yang membuat penelitian ini unik adalah pendidikan jasmani.

Media gamifikasi, sebuah perkembangan dalam penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menggabungkan elemen permainan seperti poin, level, dan reward ke dalam pembelajaran (Yaniaja et al., 2020). Ini dilakukan pada materi budaya hidup sehat. Sebagai konsekuensi, pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan lebih interaktif (Wijaya et al., 2024). Pembelajaran digital berbasis gamifikasi memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan pelajaran (Utami, 2024). Semuanya memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam permainan atau simulasi yang terkait

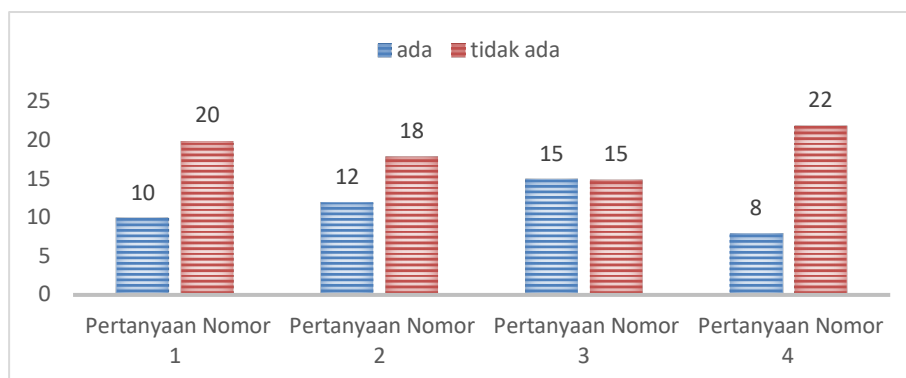
dengan budaya hidup sehat, serta melakukan tugas-tugas interaktif (Utomo, 2022). Siswa juga dapat mengumpulkan poin dan mendapatkan insentif untuk mencapai tujuan akademiknya (Tris Gustiana et al., 2024). Guru dapat melihat bagaimana siswa berkembang dalam mencapai tujuan pembelajaran, menemukan area yang perlu diperbaiki, dan memberikan bimbingan yang tepat untuk kebutuhan unik siswa (Fadil et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian pada dasarnya adalah proses pengumpulan data ilmiah untuk tujuan dan keuntungan tertentu (Nurjanah, 2024). Penelitian ini menyelidiki kemajuan dalam media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluate*). Diciptakan oleh Mollenda dan Resier (1990), model ADDIE adalah model pengembangan yang umum dan dapat digunakan sebagai referensi yang baik untuk desain pembelajaran, teknik software, dan pengembangan media pembelajaran digital. Tujuan utama tersebut dapat dibagi menjadi beberapa tujuan yang lebih khusus. (Pithri et al., 2024) Salah satunya adalah menciptakan model pembelajaran gamifikasi yang tepat yang akan membantu siswa memahami dan menerapkan budaya hidup sehat (Gani & Purbangkara, 2023). Yang lainnya adalah bagaimana menerapkan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi secara efektif dan efisien di lingkungan sekolah menengah pertama. Tempat dilaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Karangbahagia Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat dengan waktu penelitian ini di rencanakan selama 2 (dua) bulan yaitu pada Februari sampai dengan Maret 2024, dengan frekuensi penelitian adalah 2 kali per minggu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis berupa observasi yang dilakukan dengan menggunakan survey kepada beberapa guru pendidikan jasmai olahraga dan kesehatan yang ada kabupaten karawang serta peserta didik ditingkat SMP yang bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan pembelajaran mengenai materi pembelajaran budaya hidup sehat. Kemudian pengumpulan data berlanjut dengan melakukan survey dan instrumen yang di gunakan yaitu berupa angket dengan pilihan ada/ Tidak,ada Jumlah pernyataan sebanyak 4 butir dan sampel sebanyak 30 sekolah dasar.



Grafik 1 Hasil Data Instrumen Observasi

Berdasarkan grafik 1.1 hasil data instrument observasi yang dilakukan kepada 30 orang guru yang berbeda di Kabupaten karawang dengan menggunakan instrument observasi yang dilakukan terdapat hasil bahwa Sebagian anak dalam mengikuti pembelajaran kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran masih merasa rendah, beberapa anak masih ada yang tidak mengerjakan tugasnya sampai selesai dan sebagian anak kurang minat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi pembelajaran budaya hidup sehat.

Pada tahapan Design membuat desain berupa draft awal adalah media rangkaian dari digital learning berbasis gamifikasi pada materi pembelajaran budaya hidup sehat dengan memanfaatkan beberapa aplikasi dan bahan ajar yang nantinya akan disatukan dalam digital learning berbasis gamifikasi untuk memudahkan pembelajaran siswa. (1) Buku pelajaran PJOK mengenai materi pembelajaran budaya hidup sehat (2) Video pembelajaran (3) Pembelajaran berbasis gamifikasi (Asesmen akhir).

Pada tahap pengembangan validasi dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan Yaitu pengembangan media inovasi digital learning berbasis gamifikasi pada materi pembelajaran budaya hidup sehat di tingkat sekolah menengah pertama. Validasi dilakukan pada 2 orang ahli dan 1 orang praktisi guru yaitu (1) Dr. Resty Gustiawati, S.Pd., M.M.. sebagai ahli Pendidikan jasmani dosen magister pendidikan jasmani di universitas singaperbangsa karawang. (2) Dr. Ir. Yuliarman Saragih, S.T., M.T., IPM. sebagai ahli Digitalisasi, serta 1 Orang praktisi Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan yaitu (3) Hanif Ramadhani Anaba, S.Pd sebagai guru senior di Sekolah menengah pertama di kecamatan karangbahagia Kabupaten Bekasi. Data yang di peroleh yaitu data

kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran yang diberikan validator. Serta data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala guttman.

Lembar validasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini merupakan penyajian data kualitatif dari validasi ahli.

Tabel. 1 Komentar dan saran dari validator

Validator	Komentar dan Saran
Dr. Resty Gustiawati, S.Pd., M.M..	Perjelas instruksi perintah dalam digital learning untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran budaya hidup sehat yang berbasis gamifikasi
Dr. Ir. Yuliarman Saragih, S.T., M.T., IPM	Model permainan gamifikasinya bisa dikembangkan lagi tidak hanya 1 permainan, Karena yang dinilai produk dalam bentuk buku tujuannya dengan adanya buku itu untuk apa dan untuk siapa, Tampilan media dibuat lebih bervariasi dan lebih menarik lagi dan perintah didalamnya memudahkan siswa untuk mengakses
Hanif Ramadhani Anaba, S.Pd	Memperbaiki penjelasan mengenai media yang digunakan, Menambahkan penggunaan produk untuk kelas 8 dan kelas 9

Data Kuantitatif Hasil Uji Ahli materi Pendidikan jasmani

Tabel 2 Data hasil Penilaian validasi draft pengembangan oleh ahli materi

Kode Produk	Kode Ahli	Nomor Pernyataan													Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Digital learning berbasis gamifikasi	Ahli materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13

Keterangan Nilai Skala Guttman

Point 0 TS : Tidak Sesuai

Point 1 S : Sesuai

Tabel 3 Distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli materi

Kategori	F	
	V	%
Tidak Sesuai	0	0 %
Sesuai	13	100%
Jumlah	13	100%

Data Kuantitatif Hasil Uji Ahli media Pendidikan jasmani

Tabel 4 Data hasil Penilaian validasi draft pengembangan oleh ahli media

Kode Produk	Kode Ahli	Nomor Pernyataan													Jml	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		14
Hasil penilaian dari skala nilai																
Digital learning berbasis gamifikasi	Ahli materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15

Tabel 5 Distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli media

Kategori	F	
	V	%
Tidak Sesuai	0	0 %
Sesuai	15	100%
Jumlah	15	100%

Data Kuantitatif Hasil penilaian validasi pengembangan oleh praktisi guru

Tabel 6 Data hasil Penilaian validasi draft pengembangan oleh praktisi guru

Kode Produk	Kode Ahli	Nomor Pernyataan												Jml	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13
Hasil penilaian dari skala nilai															
Digital learning berbasis gamifikasi	Ahli materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13

Tabel 7 Distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh praktisi guru

Kategori	F	
	V	%
Tidak Sesuai	0	0 %
Sesuai	13	100%
Jumlah	13	100%

Setelah melakukan validasi maka didapatkan data yang menunjukkan tingkat validasi kelayakan instrumen penilaian. Saran yang didapatkan pada instrument angket digunakan untuk bahan pertimbangan perbaikan, berikut draft model yang sudah di revisi oleh ahli (1) Pada bahan ajar yang sebelumnya hanya berfokus pada buku pelajaran PJOK setelah adanya saran dari ahli maka diubahlah menjadi modul ajar budaya hidup sehat sehingga materi pembelajarannya terfokus mengenai budaya hidup sehat. (2) Pada Video pembelajaran pun terdapat beberapa masukan oleh para ahli salah satunya video dibuat oleh peneliti sendiri tanpa menggunakan video orang lain yang di gunakan sebagai video pembelajarannya. (3) Pada Latihan soal yang berbasis gamifikasi pun permainannya di ubah dengan tema yang lebih menarik lagi dan disesuaikan temanya dengan petualangan (4) *Assemen* akhir dengan *Quiziz* (5) Saran dan masukan (*Google Form*) Setelah mendapatkan masukan dari para expert judgement (Ahli) ada beberapa yang berubah dari masukan pendapat mengenai perubahan fitur serta tampilan yang dilakukan salah satunya kritik dan saran yang dibuat didalam *digital learning* berbasis gamifikasi.

Pada bagian implementasi Model Final yang akan diuji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan di 1 sekolah menengah pertama yaitu Sekolah Menengah pertama Negeri Karangbahagia 3 kecamatan karawang Bahagia kabupaten Bekasi jumlah subjek penelitian 40 siswa. Dari pelaksanaan uji coba Lapangan, diperoleh data dari praktisi guru sebagai observer yaitu Ibu Gina Anggita Laros, S.Pd., Bapak Bambang Koswara, S.Pd., dan Bapak Bambang Gondewa Subhatio S.Pd.

Tabel 8 Data Hasil Observasi Implementasi Program pembelajaran media inovasi *digital learning* pada materi pembelajaran budaya hiduo sehat untu siswa sekolah menengah pertama

Kode produk	Observer	Nomor Pernyataan													Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
<i>Digital Learning</i> berbasis gamifikasi	Guru 1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11
	Guru 2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11
	Guru 3	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	10

Tabel 9 Data Hasil validasi kelayakan Observasi

Kategori	V	
	F	%
Tidak Layak	7	17,9 %
Layak	32	82,1%
Jumlah	39	100%

Keterangan :

Skala Guttman	Kategori Kelayakan
< 40%	Tidak layak
40% - 55%	Kurang Layak
56% - 75%	Cukup layak
76% - 100%	Layak digunakan

(Muslimah et al., 2021)

KESIMPULAN

Pendidikan jasmani yang menggunakan teknologi digital dengan gamifikasi berfokus pada pembelajaran budaya hidup sehat, membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak untuk bermain dan belajar, yang terfokus pada tujuan pembelajaran dan standar kurikulum sekolah pertama. Oleh karena itu, novelty dari penelitian ini adalah penggunaan elemen permainan, yaitu media pembelajaran yang menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa sebagai hasilnya. Pembelajaran digital berbasis gamifikasi memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluate*), yang diciptakan oleh Mollenda dan Resier (1990), penelitian ini menyelidiki kemajuan dalam media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Banyak orang menggunakan model pengembangan yang populer ini untuk desain pembelajaran, teknik software, dan pengembangan media pembelajaran digital. Tujuan utama dapat dibagi menjadi beberapa tujuan yang lebih khusus. Salah satunya adalah membuat model gamifikasi yang tepat untuk membantu siswa belajar tentang budaya hidup sehat dan menerapkannya. Tujuan lain adalah bagaimana menerapkan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi secara efektif di lingkungan sekolah menengah pertama. Dari

hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian Implementasi dengan persentase 82,1% yang bisa disimpulkan bahwa untuk nilai Implementasi mendapatkan Penilaian “Layak digunakan” dan dapat disimpulkan bahwa Implementasi produk pengembangan media inovasi digital learning berbasis gamifikasi pada materi pembelajaran budaya hidup sehat untuk siswa sekolah menengah pertama dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah menengah pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinatha, n. M., sariyani, m. D., dhena, g. V. A., & wae, m. S. (2023). Pelaksanaan trias usaha kesehatan sekolah di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan citra bakti*, 10(4), 758–772.
- Fadil, k., amran, a., & alfaien, n. I. (2023). Peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui implementasi kurikulum merdeka belajar dalam mewujudkan sustainable developments goal's. *Attadib: journal of elementary education*, 7(2).
- Febrita, y., & ulfah, m. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi panel nasional pendidikan matematika*, 5(1).
- Gani, r. A., & purbangkara, t. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan jasmani*. Uwais inspirasi indonesia.
- Isnawati, a. U., & hadi, s. (2021). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas ii mi ma'arif cekok. *Adaptivia: prosiding tahunan pembelajaran di madrasah ibtdaiyah dan sederajat*, 205–216.
- Muslimah, s. L., rosalina, e., & febriandi, r. (2021). Pengembangan lembar kerja siswa (lks) tematik berbasis outdoor learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1926–1939.
- Nurjanah, e. (2024). *Pengasuhan orang tua terhadap anak tunagrahita dalam perspektif hukum keluarga islam*. S1 hukum keluarga islam (al-ahwal al-syahsiyyah) iain snj.
- Pithri, d. M., safina, n., & soraya, r. (2024). Kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan ispring suite pada teks prosedur kelas xi smas istiqlal deli tua. *Innovative: journal of social science research*, 4(1), 5034–5044.
- Rofiqoh, a. P. (2021). *Upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi quizizz di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran 2020/2021 (ptk online)*. Iain ponorogo.
- Suryana, k., rahayu, e. T., & siswanto. (2022). Analisis identifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap teori dan praktek kebugaran jasmani siswa sekolah menengah atas. *Jurnal ilmiah wahana pendidikan*, 8(14), 189–201.
- Tarigan, i. S., & usman, k. (2024). Analisis hasil belajar materi menerapkan budaya hidup sehat melalui pembelajaran daring. *Edukatif: jurnal pengabdian masyarakat*, 1(1), 28–33.
- Tris gustiana, d., sutarto, s., & cikdin, c. (2024). *Penggunaan lembar kerja siswa dan implikasinya terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pai di sdn 25 lebong*. Institut agama islam negeri curup.
- Utami, w. R. (2024). Penerapan teknologi realitas augmentasi dalam pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Tugas mahasiswa program studi informatika*, 1(1).
- Utomo, e. P. (2022). Development of picture story books based on discovery learning on economic activities. *Soedirman economics education journal*, 4(2), 40–48.
- Wijaya, k., wijaya, r. G., huwaida, j., & rochmat, c. S. (2024). Thematic learning in the independent curriculum in elementary schools based on the islamic montessori method for multiple intelligence. *Indonesian journal of educational research and review*, 7(1).
- Wulandari, a. P., salsabila, a. A., cahyani, k., nurazizah, t. S., & ulfiah, z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on education*, 5(2), 3928–3936.
- Yaniaja, a. K., wahyudrajat, h., & devana, v. T. (2020). Pengenalan model gamifikasi ke dalam e-learning pada perguruan tinggi. *Adi pengabdian kepada masyarakat*, 1(1), 22–30.