

# PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS GAMIFICATION MENGGUNAKAN CLASSCRAFT GUNA MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR

Oleh: Sabar Nurohman, Ai. Maryanto, Widodo, Setiyo Wibowo, Laifa Rakhmawati

## ABSTRAK

Pembelajaran secara daring sebagai akibat pandemic Covid-19 menyebabkan munculnya beberapa masalah pembelajaran. Salah satu yang sangat terasa adalah permasalahan keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan *E-Learning* berbasis *Gamification* menggunakan *Classcraft* yang memiliki kelayakan untuk diterapkan dalam perkuliahan (2) Menguji kepraktisan *E-Learning* berbasis *Gamification* menggunakan *Classcraft* untuk digunakan dalam perkuliahan (3) Menguji keefektifan *E-Learning* berbasis *Gamification* menggunakan *Classcraft* dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan, (4) Menguji keefektifan *E-Learning* berbasis *Gamification* menggunakan *Classcraft* dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif mahasiswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan Pendidikan/ *Educational Reseach and Development* (R&D). Borg & Gall menyebutkan bahwa *educational research and development, R & D, is a process used to develop and validate educational products*. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model ini terdiri dari sepuluh langkah pengembangan, yaitu 1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*, 8) *Operational field testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Dissemination and implementation*. Pada prosesnya, penelitian ini akan menggunakan metode Focus Group Discussion (FGD), Uji Coba Lapangan dengan desain penelitian one group pre test-post test design dan non equivalent control group design. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, lembar respon praktisi, lembar observasi keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, dan soal tes hasil belajar mahasiswa. Penialain ahli dan respon praktisi dianalisis menggunakan formula Aiken's V, data uji lapangan masing-masing diuji menggunakan paired sample t-test dan independent sample t-test. Hasil penelitian ini adalah: 1) telah dihasilkan *E-Learning* berbasis *Gamification* menggunakan *Classcraft*, berdasarkan penilaian ahli dinyatakan memiliki kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, 2) *E-Learning* berbasis *Gamification* menggunakan *Classcraft* berdasarkan penilaian praktisi (guru), pengguna (siswa) dan uji lapangan terbatas dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Learning, Gamification, Engagement, Hasil Belajar*