

GAMIFIKASI SEBAGAI STRATEGI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUNJANG STIMULUS KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA DI SMP KABUPATEN BANDUNG

Firdaus, Ira Wirasari, Yanuar Rahman

Prodi Magister Desain Fakultas Industri Kreatif – Universitas Telkom Bandung

Email Koresponden: ffirdaus@student.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran yang mempunyai pengaruh positif terhadap ketuntasan belajar peserta didik. Permasalahan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa keaktifan masih sangat rendah hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas 7 di SMP Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan *design thinking* dengan tahapan *emphatize, define, ideate, dan prototype*. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan subjek adalah *cluster random sampling* dan dipilih subjek penelitian empat SMP yang mewakili Kabupaten Bandung yaitu SMP Telkom, SMP PGRI Buahbatu, SMP Bina Taruna dan SMPN 1 Dayeuhkolot. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, kuisisioner, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi dengan validasi triangulasi data serta FGD (*focus group discussion*). Analisis menggunakan teknik matriks dan psikologi pendidikan generasi alpha. *Problem solving* menggunakan *brainstroming*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui permasalahan utama yang menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa yang rendah, ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran yang digunakan dan strategi rekomendasi desain media pembelajaran untuk solusi dari permasalahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi desain media pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi jenis *board game roll and move game* yaitu Dyboga dapat menjadi solusi untuk menunjang stimulus keaktifan dan hasil belajar siswa, oleh karena itu perancangan media pembelajaran Dyboga ini dapat menjadi rekomendasi strategi untuk penerapan perancangan desain media pembelajaran pada mata pelajaran IPA tingkat SMP kelas 7 di Kabupaten Bandung.

Kata Kunci: Dyboga, Gamifikasi, Hasil Belajar, Keaktifan Belajar, Strategi Media Pembelajaran.