

## Analisis Penerapan Gamifikasi Pada Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Grafis

### Studi Kasus : SMK Negeri 10 Malang

Hawim Mahfudah<sup>1</sup>, Satrio Hadi Wijoyo<sup>2</sup>, Tri Afirianto<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya  
Email: <sup>1</sup>hawimmahfudah@student.ub.ac.id, <sup>2</sup>satriohadi@ub.ac.id, <sup>3</sup>tri.afirianto@ub.ac.id

#### Abstrak

Penelitian ini digunakan dengan tujuan mengetahui hasil, pengaruh beserta perbedaan dari penerapan gamifikasi pada model *blended learning* terhadap hasil pembelajaran Dasar Desain Grafis melalui studi kasus SMK Negeri 10 Malang. Populasi berdasarkan penelitian yaitu siswa kelas X bidang keahlian MM melalui sampel dua kelas, yaitu X MM-1 dan X MM-4 yang berjumlah 15 siswa setiap kelas. Kedua kelas diberikan label yang berbeda, yaitu X MM-4 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda, dan X MM-1 sebagai kelas kontrol yang diberikan pembelajaran seperti biasa. Data diambil menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* yang tahapan selanjutnya dilakukan analisis melalui Uji T. Hasil dari analisis data yaitu penerapan dari gamifikasi pada model *blended learning* terhadap hasil pembelajaran Desain Grafis yaitu mengalami kenaikan nilai namun tidak berpengaruh secara signifikan. Hal ini dikarenakan nilai  $t_{hitung}$  dari kelas eksperimen sebesar 1,911 lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  yang bernilai 2,14479 untuk taraf kesalahan 0,05, sedangkan di kelas kontrol mendapat nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,347 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,14479. Berdasarkan hasil uji t yang didapat, kelas kontrol beserta kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai, namun di kelas eksperimen tidak secara signifikan. Berbeda dengan kelas kontrol, nilai yang didapat oleh siswa mengalami kenaikan yang signifikan.

**Kata kunci:** *gamifikasi, Blended learning, Hasil Belajar, Desain Grafis.*

#### Abstract

*This study was used to determine the results, effects and differences of the application of gamification in the blended learning model to the learning outcomes of Basic Graphic Design with a case study of SMK Negeri 10 Malang. The population was based on the research, namely students of class X in the field of expertise of MM with the sample taken, namely two classes, X MM-1 and X MM-4, which amounted to 15 students each. The two classes were given different labels, namely X MM-4 as the experimental class which was given different treatment, and X MM-1 as the control class which was given learning as usual. The data were taken using pretest and posttest instruments which were then analyzed using the T test. The results of the data analysis were the application of gamification in the blended learning model to the learning outcomes of Basic Graphic Design, which increased in value but did not significantly affect it. This is because the t-count value of the experimental class is 1.911 smaller than the t-table value of 2.14479 for an error level of 5%, while in the control class the t-count value of 2.347 is greater than the t-table value of 2.14479. Based on the results of the t test obtained, the control class and the experimental class experienced an increase in value, but not significantly in the experimental class. In contrast to the control class, the scores obtained by students have increased significantly.*

**Keywords:** *Gamification, Blended learning, Learning Outcomes, Graphic Design.*

## 1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan setiap masanya. Pandemi Covid-19 membawa perubahan besar terhadap sistematika pendidikan. Pendidikan yang biasanya dilakukan di dalam ruang kelas secara langsung, sekarang beralih ke arah pembelajaran daring. Adaptasi tidak hanya dilakukan oleh siswa saja, guru juga harus mengikuti perubahan melalui memberikan inovasi di pembelajaran. Berdasarkan Surat Edaran No. 4 di Tahun 2020, Pandemi Covid-19 menyebabkan pembelajaran tatap muka masih belum dianjurkan untuk dilakukan (Kemendikbud, 2020). Oleh sebab itu, di saat ini pembelajaran beralih pada sistem daring yang pastinya melibatkan teknologi.

Pelaksanaan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memerlukan berbagai adaptasi terlebih dahulu. Salah satunya siswa harus melakukan penyesuaian keadaan karena pembelajaran daring mengakibatkan terbatasnya interaksi sosial antar teman di kelas. Ini dapat membuat peserta didik merasa kebosanan dan kurang nyaman. Menurut hasil penelitian dari Mediana yang diterbitkan oleh Kompas, 19,6% responden menyatakan cemas dan khawatir dalam melaksanakan pembelajaran daring. Sebanyak 9% responden merasa kehilangan kemampuan dalam belajar, 12,05% merasa bosan, dan 8,3% membutuhkan liburan (Mediana, 2020).

Kondisi psikologis seperti ini mempengaruhi seberapa besar motivasi belajar dan hasil belajar yang dimiliki siswa. Selain itu terdapat penelitian mengenai kejenuhan belajar yang terjadi di peserta didik saat pandemi Covid-19 melanda. Penelitian ini dilakukan di SMTA Kedungwungu Indramayu. Hasil dari pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa faktor yang membuat peserta didik jenuh pada saat pembelajaran. Faktor yang terkait yaitu kesulitan peserta didik untuk mengerti materi yang diakibatkan dari pemanfaatan metode pembelajaran guru yang masih sedikit variasinya, terlalu banyak tugas yang diberikan kepada siswa oleh guru, serta minimnya interaksi bersama teman belajar ketika pembelajaran daring (Ningsih, 24).

Pembelajaran daring yang sering dilakukan saat ini yaitu berbasis *e-book* dan ceramah saja. Ini sesuai informasi dari salah satu siswa di

SMK Negeri 10 Malang bahwasanya pembelajaran daring lebih sering diberikan melalui teks yang dikirim di Whatsapp ataupun Google Classroom. Pendidikan yang mengadopsi dari pemanfaatan teknologi tidak pasti menimbulkan semangat yang tinggi bagi para siswa, hanya bagi mereka yang telah termotivasi dan berpengalaman saja yang dapat diuntungkan dari penerapan multimedia (Hoskins and Van Hooff, 2005).

Pembelajaran yang dilakukan melalui pemberian teks ataupun ceramah saja akan menimbulkan suasana monoton terutama dalam pelajaran yang bersifat abstrak dan membosankan. Salah satu mata pelajaran yang masih abstrak dan harus dilakukan praktik yaitu Dasar Desain Grafis. Tetapi dalam kondisi pandemi seperti ini, tidak keseluruhan siswa bisa praktek langsung karena di kondisi sebenarnya siswa SMK Negeri 10 Malang kebanyakan tidak memiliki perangkat pembelajaran daring seperti komputer ataupun laptop. Hal ini disampaikan langsung oleh Pak Nanang sebagai guru pamong PLP sekaligus guru bidang multimedia di SMK Negeri 10. Apabila hanya disajikan materi yang berbasis konseptual saja atau teoritis, akan membuat antusiasme siswa sangat kurang (Susilo, 2019).

Oleh sebab itu upaya dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik, dibutuhkan kombinasi pembelajaran sinkron dan asinkron melalui pemanfaatan teknologi (*blended learning*) beserta memasukkan konsep gamifikasi di dalam proses pembelajaran. Penggunaan konsep pembelajaran gamifikasi ini merupakan suatu pendekatan beserta teknik pengajaran yang dapat membuat motivasi dan antusiasme siswa meningkat untuk melakukan kegiatan belajar (Kiryakova, et al., 2014). Demikianlah apabila gamifikasi diterapkan secara tepat akan mampu mengurangi kebosanan yang terjadi di kalangan peserta didik. Selain itu, pemanfaatan model pembelajaran *blended learning* dinyatakan oleh Sarka Hubackova dan Ilona Semradova tidak hanya efektif dan disetujui oleh kalangan peserta didik, namun sangat digemari (Hubackova and Semradova, 2016). Sehingga salah satu faktor kebosanan di peserta didik bisa diminimalisir melalui pemanfaatan model pembelajaran ini.

Gamifikasi umumnya ditafsirkan melalui pendekatan, pola pikir, atau prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan masalah non-

game menggunakan komponen *game* (Marisa *et al.*, 2020). Konsep gamifikasi dalam pendidikan merupakan sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran yang menggunakan beberapa elemen di dalam *game* dengan maksud untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga dapat menambah motivasi belajar peserta didik dalam proses belajar. Selain itu penggunaan elemen *game* ini diharapkan mampu menimbulkan *engagement* terhadap proses pembelajaran beserta mengetahui beberapa hal yang membuat siswa tertarik untuk terus mengikuti proses belajar.

Sebuah karya dari Muhammad Takdir menyatakan bahwa hasil yang didapatkan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan gamifikasi telah mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika (Takdir, 2017). Gamifikasi yang dilakukan di penelitian ini diberikan melalui sepuluh soal tebak gambar saat pembelajaran sinkron Maya. Apabila siswa bisa menebak langsung menyalakan *microphone* di *meet* dan menjawab. Bagi siswa yang mampu menjawab satu soal benar akan mendapat 10 poin. Siswa yang mendapatkan poin paling banyak akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah.

*Blended learning* atau sering disebut pembelajaran gabungan merupakan salah satu pengaplikasian dari gabungan pembelajaran konvensional/ceramah di dalam kelas yang berupa tatap muka melalui pembelajaran yang menerapkan pemanfaatan teknologi yaitu pembelajaran daring (Moskal, *et al.*, 2013). Pengaplikasian *blended learning* ini akan menghasilkan pembelajaran yang efektif melalui tetap mempertimbangkan sistematika tatap muka, forum, diskusi, beserta terintegrasi di platform pembelajaran daring yang digunakan.

Atas dasar penelitian yang dilakukan oleh Hubacova dan Ilona terkait melalui evaluasi pelaksanaan model pembelajaran gabungan, ia menghasilkan kesimpulan, yaitu penggunaan model pembelajaran gabungan tidak hanya efektif dan disetujui oleh siswa, juga sangat populer (Hubackova and Semradova, 2016).

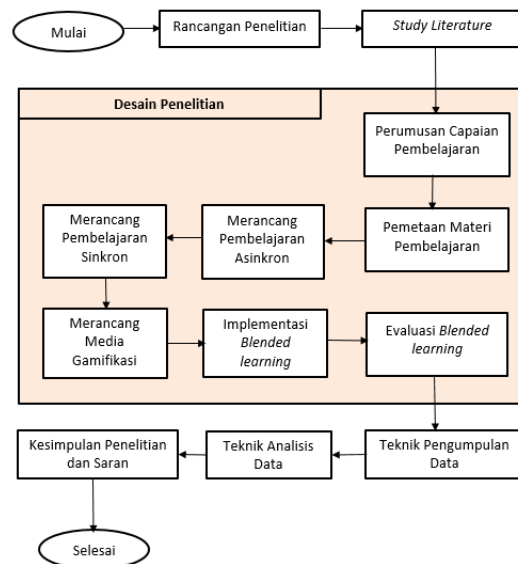
Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan, ada tiga tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil gamifikasi pada model *blended learning* dalam Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 10 Malang;
2. Untuk mengetahui pengaruh gamifikasi

pada model *blended learning* dalam Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 10 Malang;

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa di mata pelajaran Desain Grafis sebelum dan sesudah pengimplementasian gamifikasi pada model *blended learning*;

## 2. Metode Penelitian



Gambar 1. Alur penelitian

Gambar 1 menunjukkan alur atau tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Penelitian tersebut menerapkan metode kuasi-eksperimental karena dalam penelitian ini variabel yang berpengaruh tidak bisa dikontrol semua. Rancangan penelitian yang akan diimplementasikan yaitu *Non-Equivalent Group Design* melalui *pretest* dan *posttest*".

Populasi berdasarkan penelitian yaitu siswa kelas X bidang Multimedia. Sampel diambil dari kelas MM-1 dan MM-4 yang jumlah siswa masing-masing 15 anak. Dua kelas ini akan diberi perilaku yang berbeda, satu kelas yang disebut kelas eksperimen dikenakan pembelajaran melalui konsep gamifikasi pada model *blended learning*, dan yang satu lagi dinamakan kelas kontrol melalui pembelajaran ceramah. Pembagian kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen ditetapkan di X-MM 4 dan kelas kontrol ditetapkan di X-MM 1.

Penelitian ini dilakukan dengan dua variabel yaitu variabel terikat dan eksperimen. Variabel terikat di penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Variabel eksperimennya yaitu variabel pemberian perilaku berupa

pembelajaran melalui konsep gamifikasi pada model *blended learning*. Ada dua kelas yaitu kelas eksperimen melalui variabel pemberian perilaku dan kelas kontrol melalui pembelajaran ceramah dalam kelas daring. Subjek penelitian yang diteliti yaitu pembelajaran gamifikasi pada model *blended learning* sebagai upaya kenaikan hasil dari belajar siswa di SMK Negeri 10 Malang.

Penelitian melalui metode kuasi-eksperimental ini pelaksanaannya dari model pembelajaran PEDATI. PEDATI bisa dikatakan sebagai PELajari, DALami, Terapkan, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya model ini memiliki 5 tahapan yaitu perumusan tujuan pembelajaran, pemetaan materi pembelajaran, penentuan kegiatan belajar sinkron dan asinkron, perancangan kegiatan belajar asinkron, dan perancangan kegiatan belajar sinkron.

Desain dari kegiatan belajar menggunakan metode PEDATI sudah dirumuskan oleh Anis Chaeruman di tahun 2014 dengan maksud upaya penerapan teknologi dalam pendidikan seperti *blended learning* sebagai solusi pemecahan masalah pendidikan. Dalam proses penerapannya masih ditemukan permasalahan yang penting yaitu guru cukup sulit dalam menyiapkan rancangan pengembangan sistem pembelajaran *blended* ini. Melalui hal tersebut dirancang sebuah model sistem pembelajaran berdasarkan kebutuhan *blended learning* (Chaeruman, 2017).

Pengumpulan data didapat melalui tes tertulis berupa *posttest* dan *pretest*. Tes ini disampaikan kepada siswa di saat akan mengawali pembelajaran dan sehabis pembelajaran. Setiap kelas diberikan tes yang sama tanpa perbedaan. Sebelum implementasi, tes ini harus dibuktikan terlebih dahulu. Validasi instrumen ini menggunakan validitas penilaian rasional. Validasi ini merupakan validasi yang dilakukan dengan berkonsultasi dengan meminta pendapat tentang realisasi instrumen penelitian yang kompeten dalam hal instrumen.

Sehabis didapatkan data yang dicari untuk penelitian, tahapan selanjutnya yaitu analisis data. Teknik analisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan meliputi beberapa tahapan. Tahapan yang pertama melakukan pengujian normalitas serta pengujian homogenitas. Uji normalitas di sini melalui metode Kolmogorov Smirnov. Selanjutnya ada uji homogenitas yang menggunakan metode uji

levene. Tahapan selanjutnya uji hipotesis terkait kenaikan hasil belajar sehabis menggunakan konsep gamifikasi di model *blended learning*. Uji ini menggunakan pengujian *independent sample t test* dan pengujian *paired sample t test*. Hipotesis dari dilakukannya penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

No	Penelitian	Hipotesis
1.	Perbedaan nilai <i>Pretest</i> antar kelas	<p><b>H<sub>0</sub></b> = Tidak terdapat beda <i>mean</i> dari hasil <i>pretest</i> siswa antar kelas sebelum pembelajaran</p> <hr/> <p><b>H<sub>a</sub></b> = Terdapat beda <i>mean</i> dari hasil <i>pretest</i> siswa antar kelas sebelum pembelajaran</p>
2.	Perbedaan nilai <i>Posttest</i> antar kelas	<p><b>H<sub>0</sub></b> = Tidak terdapat beda <i>mean</i> dari hasil <i>posttest</i> siswa antar kelas sehabis pembelajaran</p> <hr/> <p><b>H<sub>a</sub></b> = Terdapat beda <i>mean</i> dari hasil <i>posttest</i> siswa antar kelas sehabis pembelajaran</p>
3.	Kenaikan yang signifikan dari hasil <i>mean pretest</i> dan <i>posttest</i> di Kelas Eksperimen	<p><b>H<sub>0</sub></b> = Tidak terdapat kenaikan yang signifikan dari <i>mean</i> hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa</p> <hr/> <p><b>H<sub>a</sub></b> = Terdapat kenaikan yang signifikan dari <i>mean</i> hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa</p>
4.	Kenaikan yang signifikan dari hasil <i>mean pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Kontrol	<p><b>H<sub>0</sub></b> = Tidak terdapat kenaikan yang signifikan dari <i>mean</i> hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa</p> <hr/> <p><b>H<sub>a</sub></b> = Terdapat kenaikan yang signifikan dari <i>mean</i> hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa</p>

### 3. Hasil Penelitian

#### 3.1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis diimplementasikan untuk pengujian terkait kenaikan hasil dari belajar sehabis menggunakan konsep gamifikasi pada model *blended learning*. Pengujian hipotesis menggunakan pengujian *sample t test*. Uji T dilakukan melalui *software* IBM SPSS Data Editor.

##### 3.1.1. Uji T *Pretest* Antar Kelas

Tabel 2. *Group Statistics Pretest* Antar Kelas

Kelas	N	Mean	Std. D	Std.
-------	---	------	--------	------



					<i>Error Mean</i>
<i>Hasil Pretest</i>	Kelas Eksperimen	15	65.333	28.9992	7.4876
	Kelas Kontrol	15	71.333	15.9762	4.1250

Tabel 2 menunjukkan nilai *mean* dari hasil *pretest* siswa untuk kelas eksperimen adalah **65,333**, sedangkan pada kelas kontrol adalah **71,333**. Maka dari itu secara deskriptif statistik bisa diketahui ada perbedaan *mean* dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* bernilai **0,062** yang artinya tidak lebih kecil dari **0,05** maka artinya varians data antar kelas tergolong sama (Wiratna, 2014). Nilai dari *Sig. (2-tailed)* yaitu **0,489** yang berarti tidak lebih kecil dari **0,05**, sehingga  $H_0$  disetujui dan  $H_a$  tidak disetujui. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwasanya kedua kelas mempunyai varian yang sama pada saat sebelum diberikan pembelajaran di kelas.

### 3.1.2. Uji T Posttest Antar Kelas

Tabel 3. *Group Statistics Posttest* Antar Kelas

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Hasil Posttest</i>	Kelas Eksperimen	15	72.667	20.1660	5.2068	
	Kelas Kontrol	15	79.333	13.8701	3.5813	

Tabel 3 menunjukkan nilai *mean* hasil *pretest* siswa untuk kelas eksperimen adalah **72,667**, sedangkan kelas kontrol adalah **79,333**. Maka dari itu secara deskriptif statistik bisa diketahui ada perbedaan *mean* dari hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* bernilai **0,177** dan tidak lebih kecil dari **0,05** maka artinya varians data antar kelas tergolong sama (Wiratna, 2014). Nilai dari *Sig. (2-tailed)* yaitu **0,300** dan tidak lebih kecil dari **0,05** yang berarti  $H_0$  disetujui sedangkan  $H_a$  tidak disetujui. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwasanya masing-masing kelas mempunyai varian yang sama sehabis dilakukan pembelajaran.

### 3.1.3. Uji T Posttest dan Pretest Kelas Eksperimen

Tabel 4. Ringkasan Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
------	---	----------------	-----------------

<i>Pre-test</i>	65.33	15	28.999	7.488
<i>Post-test</i>	72.67	15	20.166	5.207

Tabel 4 menunjukkan nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki *mean* **65,33** sedangkan *posttest* **72,67**. *Std. Deviasi* (standar deviasi) di *pretest* bernilai **28,999** dan *posttest* bernilai **20,166**. Di nilai *Std. Error Mean pretest* bernilai **7,488** dan *posttest* **5,207**. Dikarenakan nilai *mean* di *pretest* lebih kecil dari *posttest*, bisa disimpulkan secara deskriptif terdapat perbedaan *mean* hasil belajar.

Nilai  $t_{hitung}$  yaitu **1,911** tidak lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  **2,14479** untuk taraf kesalahan **5%** melalui nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu **0,077** dan tidak lebih kecil dari **0,05**, maka  $H_0$  disetujui sedangkan  $H_a$  tidak disetujui. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa tidak ada kenaikan *mean* dari hasil belajar yang signifikan terhadap penggunaan konsep gamifikasi di model *blended learning* terhadap Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 10 Malang.

### 3.1.4. Uji T Posttest dan Pretest Kelas Kontrol

Tabel 5. Ringkasan Hasil Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pre-test</i>	71.33	15	15.976	4.125
<i>Post-test</i>	79.33	15	13.870	3.581

Tabel 5 menunjukkan nilai *pretest* memiliki *mean* **71,33** sedangkan *posttest* **79,33**. *Std. Deviasi* (standar deviasi) di *pretest* bernilai **15,976** dan *posttest* bernilai **13,870**. Di nilai *Std. Error mean pretest* bernilai **4,125** dan *posttest* **3,581**. Dikarenakan nilai *mean* di *pretest* tidak lebih besar dari *posttest*, bisa disimpulkan secara deskriptif terdapat beda *mean* dari hasil belajar.

Nilai  $t_{hitung}$  sebesar **2,347** tidak lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  **2,14479** bagi taraf kesalahan **5%** melalui nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu **0,034** tidak lebih besar dari **0,05**, maka  $H_0$  tidak disetujui sedangkan  $H_a$  disetujui. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwasannya terdapat kenaikan *mean* hasil belajar yang signifikan.

### 3.1.5. Kenaikan Mean Hasil Belajar melalui Posttest dan Pretest Setiap Kelas

Tabel 6. Kenaikan *Mean* Hasil Belajar melalui

*Pretest dan Posttest Setiap Kelas*

Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	65.33	72.67	07.33
Kontrol	71.33	79.33	08.00

Di Tabel 6 bisa diketahui bahwa selisih *mean* dari hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih kecil dari kelas kontrol yaitu **08,00 > 07,33**.

### 3.2 Analisis

Penelitian dilakukan bagi mengetahui pengaruh dari penggunaan Gamifikasi di Model *Blended learning* dalam mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 10 Malang. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwasanya pemanfaatan gamifikasi di model *Blended learning* tidak berpengaruh secara signifikan di mata pelajaran Desain Grafis. Ini dapat diketahui dari hasil uji T yang dilakukan.

Kedua kelas penelitian memiliki kenaikan nilai *posttest*, namun dilihat dari hasil uji hipotesis, kelas kontrol memiliki kenaikan yang signifikan sedangkan kelas eksperimen memiliki hasil yang sebaliknya. Di kelas kontrol pembelajaran yang dilakukan hanya melalui satu kuadran yaitu sinkron maya. Penyampaian materi sinkron maya ini melalui pembelajaran daring melalui menggunakan Google Meet. Adanya kenaikan nilai *posttest* yang signifikan di kelas kontrol ini menunjukkan siswa lebih menerima pembelajaran yang diberikan secara langsung.

Di kelas eksperimen yaitu yang diberikan penerapan gamifikasi melalui model *blended learning* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  dari kelas eksperimen yaitu 1,911 tidak lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,14479 bagi taraf kesalahan 0,05 melalui nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu **0,077** dan tidak lebih kecil dari **0,05**. Di kelas eksperimen menggunakan campuran kuadran yaitu sinkron dan asinkron. Pembelajaran asinkron dilakukan melalui memberikan video pembelajaran sebelum pelaksanaan jam pelajaran. Kegiatan belajar yang dilakukan di kuadran sinkron maya yaitu pembelajaran melalui menyampaikan konsep gamifikasi. Berdasarkan hasil

analisis melalui diskusi melalui dosen pembimbing, ada faktor pemanfaatan gamifikasi masih termasuk sederhana. Alhasil dampak yang didapatkan masih kurang maksimal.

### 4. Kesimpulan dan Saran

Hasil dari penggunaan gamifikasi etka pelaksanaan pembelajaran tidak terlalu berpengaruh secara signifikan terhadap kenaikan dari hasil belajar. Penerapan gamifikasi masih terlalu sederhana dan perlu ada inovasi yang bisa menarik perhatian siswa.

Pemanfaatan konsep gamifikasi di model pembelajaran *blended learning* tidak memberikan pengaruh di kenaikan hasil belajar yang signifikan dalam mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 10 Malang. Ini ditunjukkan dari hasil uji statistik melalui uji *Paired Sample t test*. Pengujian melalui analisis *Paired Sample t test* terhadap *posttest* dan *pretest* ini dilakukan disetiap kelas bertujuan mengetahui keberadaan beda signifikan di nilai *posttest* dan *pretest*.

Beda dari hasil belajar siswa di mata pelajaran Desain Grafis sebelum dan sehabis pengimplementasian gamifikasi di model *blended learning* mengalami kenaikan namun tidak signifikan. Berdasarkan hasil hitung uji *Paired Sample t test* didapat kenaikan hasil belajar yang signifikan terjadi di kelas kontrol yang dilakukan pembelajaran sinkron maya melalui Google Meet. Lain hal di kelas eksperimen yang kenaikan nilainya tidak secara signifikan terhadap penggunaan konsep gamifikasi di model *blended learning* terhadap mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 10 Malang.

Saran yang dapat diberikan yaitu untuk pelaksanaan penelitian dapat menambahkan variabel motivasi belajar. Diberikan tambahan hipotesis mengenai pengaruh terhadap pengalaman peserta didik. Sebaiknya dalam penelitian dilakukan analisis mengenai indikator yang dapat secara spesifik mengukur keberhasilan atau kegagalan dalam penggunaan gamifikasi pada saat pembelajaran. Pelaksanaan penelitian yang berbasis *blended learning* dapat dipersiapkan lebih matang dengan menyiapkan media yang mendukung seperti penggunaan media yang dapat memastikan peserta didik mempelajari materi dalam setting belajar asinkron.

### DAFTAR PUSTAKA

- CHAERUMAN, U. A. 2017. *Pedati Model Desain Sistem Pembelajaran Blended, Ditjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dikti*. doi: 10.13140/RG.2.2.15595.90408.
- GARSON, G. D., 2012. *Testing Statistical Assumptions*. [Online] Tersedia di: <<http://www.statisticalassociates.com/assumptions.pdf>> [Diakses 10 mei 2020].
- HIDAYAT, A., 2013. *Penjelasan Rumus Kolmogorov Smirnov Uji Normalitas*. [Online] Tersedia di: <<https://www.statistikian.com/2013/01/rumus-kolmogorov-smirnov.html>> [Diakses 10 Mei 2020].
- HOSKINS, S. L. AND VAN HOOFF, J. C. 2005. *Motivation and ability: Which students use online learning and what influence does it have on their achievement?*, *British Journal of Educational Technology*. doi: 10.1111/j.1467-8535.2005.00451.X.
- HUBACKOVA, S. AND SEMRADOVA, I. 2016. *Evaluation of Blended Learning, Proceeding - Social and Behavioral Sciences*. doi: 10.1016/j.sbspro.2016.02.044.
- KEMENDIKBUD, 2020. *SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. [Online] Tersedia di: <<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>> [Diakses 19 November 2020].
- KIRYAKOVA, G., ANGELOVA, N. AND YORDANOVA, L. 2014. *Gamification in Education, Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*. doi: 10.4018/978-1-5225-5198-0.
- LESTARI, R. A., 2014. *Pengaruh Kepemimpinan Partisipatif Dan Komitmen Organisasi Terhadap Efektifitas Implementasi Rencana Strategik Di Madrasah Aliyah Di Kabupaten* Tersedia di: <[http://repository.upi.edu/11380/6/T\\_AD\\_P\\_1202111\\_Chapter3.pdf](http://repository.upi.edu/11380/6/T_AD_P_1202111_Chapter3.pdf)> [Diakses 10 September 2020].
- MARISA, F. et al. 2020. *Gamification (Gamifikasi) Konsep dan Penerapan, JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*. Badan Penerbitan Universitas Widyagama Malang, 5(3), p. 219. doi: 10.31328/jointecs.v5i3.1490.
- MEDIANA, 2020. *Siswa Alami Dampak Psikologis Pembelajaran Jarak Jauh Paling Nyata*. [Online] Tersedia di: <<https://bebas.kompas.id/baca/bebas-akses/2020/07/13/siswa-alami-dampak-psikologis-pembelajaran-jarak-jauh-paling-nyata/>> [Diakses 19 September 2020].
- MOSKAL, P., DZIUBAN, C. AND HARTMAN, J. 2013. *Blended learning: A dangerous idea?*, *Internet and Higher Education*. doi: 10.1016/j.iheduc.2012.12.001.
- NINGSIH, L. K., 24. *Kejenuhan Belajar Masa Pandemi Covid-19 Siswa SMTA di Kedungwungu Indramayu*. [Online] Tersedia di: <http://eprints.ums.ac.id/87028/10/naspub%20edit.pdf> [Diakses 12 Juni 2021].
- SUSILO, H., 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis (Mandeg) Berbasis Adobe Flash Profesional Melalui Model Brain Based Learning Bagi Siswa Kelas X*. [Online] Tersedia di: <<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/72543>> [Diakses 19 9 2020].
- TAKDIR, M. 2017. *Kepomath Go (Penerapan Konsep Gamification Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa), Penelitian Pendidikan INSANI*.
- WIRATNA, S. 2014. *Metodologi dalam penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah dipahami*, *Pt.Pustaka Baru*.