
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact.....	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	6

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development Of Multimodal Gamified Drakocan For Indonesian Drama Learning: *Pengembangan Media Gamifikasi Multimodal Drakocan Untuk Pembelajaran Drama Bahasa Indonesia*

Ary Martina, arymartina71@guru.sd.belajar.id, (1)

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Muhamad Sofian Hadi, m.sofianhadi@umj.ac.id.com, ()

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Fajar Suharmanto, bangfaj@gmail.com, ()

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

General Background Digital technology integration has become an essential component of contemporary elementary education to support student-centered and interactive learning environments. **Specific Background** Indonesian language drama instruction at the elementary level commonly relies on conventional text-based methods, resulting in low student engagement and limited comprehension of dramatic elements. **Knowledge Gap** Previous instructional media generally utilize audio or visual components separately, with limited integration of gamification and multimodal approaches in drama learning contexts. **Aims** This study aims to develop a multimodal-based gamification learning medium named Drakocan for Indonesian drama instruction in Grade VI elementary schools. **Results** The development employed the ADDIE model and involved expert validation and staged field trials, producing high validation scores from language, material, and media experts, as well as positive feasibility evaluations from students in one-to-one, small group, and field group trials, accompanied by higher posttest scores compared to pretest results. **Novelty** The study introduces a single integrated learning medium combining gamification elements with audio, visual, and textual modes for elementary drama learning. **Implications** The findings indicate that multimodal gamification media can serve as an alternative instructional approach aligned with curriculum demands and active learning practices in elementary Indonesian language education.

Highlights:

- Multistage validation confirmed strong suitability across expert and learner evaluations
- Learning activities combined gameplay progression with narrative-based instructional content
- Assessment results showed consistent score gains after media implementation

Keywords: Multimodal Learning; Gamification Media; Drama Learning; Indonesian Language Education; Elementary School

Published date: 2026-02-2026

Pendahuluan

Pendidikan adalah hak setiap anak dari semua suku, agama, dan golongan. Tidak terbatas pada suku, agama, atau kekayaan, tetapi juga pada hak untuk diterima oleh semua golongan (Irawati, 2020). Pendidikan merupakan komponen penting dalam pembangunan suatu negara karena dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan sehingga memungkinkan penciptaan generasi yang cerdas, kreatif, dan inovatif untuk memajukan negara. Selain itu pendidikan merupakan proses terarah untuk mengembangkan potensi siswa melalui latihan dan pemahaman, guna membentuk pribadi dewasa, terampil, dan adaptif terhadap perubahan zaman serta bermanfaat bagi masyarakat [1]. Al-Qur'an berulang kali menggarisbawahi betapa pentingnya pengetahuan dan mengingatkan manusia untuk mencari pengetahuan karena tanpanya kehidupan manusia tidak akan baik. Sebagaimana dalam Al-Qur'an Allah SWT menjelaskan :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya, "Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya." (QS. Al-Isra ayat 36).

Nabi Muhammad SAW pun memberikan makna pentingnya pendidikan seperti pada hadist berikut ini :

قَالَ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ
إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ: صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ

Artinya:

"Apabila seseorang meninggal dunia, maka terputuslah amalannya kecuali tiga perkara: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak saleh yang mendoakannya." (HR. Muslim)

Ilmu yang baik di tunjang dengan pendidikan yang relevan, ini sesuai dengan semangat pemerintah Indonesia dimana Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia secara resmi menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikdasmen) Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Peraturan ini disahkan oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Prof Dr Abdul Muti pada 10 Juli 2025 dan diundangkan pada 15 Juli 2025 sebagai langkah strategis untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memperoleh ruang lingkup materi yang relevan dengan konsep keilmuan sesuai dengan capaian standar kompetensi lulusan di tiap jenjang pendidikan. Dalam hal ini Pemerintah Indonesia memiliki semangat untuk mendorong terciptanya pembelajaran yang berorientasi pada karakter dan kompetensi abad ke-21, sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Selanjutnya peraturan ini menjamin hak belajar setiap murid secara adil, relevan, dan bermakna di seluruh wilayah Indonesia [2].

Pembelajaran yang bermakna harus diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan signifikan dalam mendorong inovasi serta pembaruan pada penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Silitonga et al., 2022a). Pembelajaran

diharapkan memberi siswa berbagai pengalaman penting yang dapat mereka transformasi menjadi berbagai keterampilan yang dapat disesuaikan dengan perubahan zaman di masa depan dan menjadi individu yang berguna bagi hidup dalam masyarakat [1]

Saat ini revolusi industri keempat telah mengantarkan era perubahan transformatif, di mana teknologi canggih secara mendalam membentuk setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan [3]. Sesuai dengan rencana pembangunan jangka panjang Departemen Pendidikan Nasional 2005-2025, yang menggunakan empat tema strategis pembangunan pendidikan, yaitu: (1) peningkatan kapasitas dan modernisasi; (2) penguatan pelayanan; (3) daya saing regional; dan (4) daya saing internasional. Setelah berhasil memenuhi target pembangunan pendidikan 2015–2020 dan mencapai daya saing tingkat ASEAN, fokus selanjutnya adalah peningkatan daya saing global. Arus globalisasi di berbagai sektor menuntut Departemen Pendidikan Nasional menyelenggarakan pendidikan berstandar nasional dengan mutu bertaraf internasional [4].

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi telah merevolusi metode pengajaran, meningkatkan akses terhadap materi pembelajaran, memperluas interaktivitas siswa, memperkuat kolaborasi antar-pembelajar, serta mendorong personalisasi proses pembelajaran. Teknologi digital telah menjadi kebutuhan vital dalam dunia pendidikan modern karena mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan menarik. Dengan menggunakan teknologi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pendidikan dapat terus berkembang. Dalam era digital, siswa terbiasa dengan teknologi dan media interaktif dalam kehidupan sehari-hari. Guru perlu beradaptasi dan berinovasi untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan ini [5]. Guru harus memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan para generasi digital. Teknologi ini memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas pada lokasi dan waktu. Teknologi ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa termasuk dalam pembelajaran bahasa. Teknologi digital membuat pendidikan lebih dinamis dan interaktif, mempersiapkan generasi muda untuk sukses dalam dunia yang semakin terdigitalisasi. Dalam penelitian (Narendran et al., 2025) disimpulkan bahwa perkembangan literasi digital dan pemerolehan bahasa saling mendukung, di mana pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tuntutan abad ke-21 [6].

Bahasa adalah alat utama yang digunakan manusia untuk membangun makna, baik dalam interaksi sosial maupun dalam pembentukan identitas pribadi dan komunitas [7]. Bahasa mencakup sistem simbol yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, berpikir, dan menyampaikan pengalaman budaya [8]. Soenjono Dardjowidjojo mengatakan bahwa bahasa adalah sekumpulan simbol variasi yang digunakan orang-orang dalam komunitas linguistik untuk terlibat dan berkomunikasi satu sama lain berdasarkan budaya bersama [9]. Dengan kata lain, manusia tidak dapat dipisahkan dari bahasa karena bahasa sangat penting bagi setiap aktivitas manusia. Bahasa tidak hanya terdiri dari bahasa lisan dan tulisan, tetapi juga bahasa nonverbal seperti suara, gerak, objek, warna, dan sebagainya. Karena pemahaman seseorang akan

terbatas jika hanya bergantung pada bahasa verbal tanpa mempertimbangkan bahasa nonverbal, kedua jenis bahasa ini sangat penting dalam komunikasi. Dan sebagai warganegara Indonesia yang baik sudah seyogyanya bahasa Indonesia sebagai sebuah pelajaran wajib sebagai bentuk kecintaan terhadap bangsa ini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah [10]. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menitikberatkan pada aspek kebahasaan saja, tetapi juga mempunyai peran yang strategis dalam penanaman nilai-nilai budaya, sejarah, dan kearifan lokal [11]. Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi perhatian serius di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Kemampuan berbahasa Indonesia yang baik sangat penting bagi siswa, karena bahasa merupakan alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan dasar untuk mempelajari bidang studi lainnya [12]. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang difokuskan dalam penelitian ini adalah materi drama. Pembelajaran drama secara efektif mengintegrasikan berbagai unsur seperti bermain peran, improvisasi, dan bercerita ke dalam model pendidikan bahasa. Integrasi ini mendorong partisipasi aktif siswa sekaligus memperkuat perkembangan kemampuan berbahasa mereka secara bermakna dan konstruktif [13].

Drama adalah bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Drama membantu siswa berekspresi secara kreatif dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Drama dikategorikan sebagai salah satu genre sastra yang secara sistematis diintegrasikan dalam proses pembelajaran sastra. Implementasi teknik permainan drama telah terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi komunikasi, penguatan kemampuan mengekspresikan diri, serta pendalaman pemahaman siswa terhadap substansi karya sastra [14]. Menjelang akhir abad ke-20, pendidikan drama dan teater telah diakui memiliki peran strategis dalam upaya pemberdayaan serta mewujudkan keadilan sosial, baik dengan memanfaatkan drama dan teater sebagai sarana stimulasi kemandirian individu maupun sebagai medium diskusi terhadap isu-isu ketidakadilan di ranah pribadi, sosial, dan politik [15]. Kegiatan pendidikan pada masa kini berlangsung dalam ekosistem yang sarat dengan pemanfaatan media. Proses pembelajaran konvensional yang semula berpusat pada metode ceramah kini mengalami transformasi menuju sistem penyampaian materi yang lebih modern, dengan penekanan pada peran aktif siswa melalui integrasi berbagai media pembelajaran [16]. Menurut Nurfadillah yang dikutip dalam (Faujianor et al., 2024a) media pembelajaran adalah komponen penting dari pembelajaran [17]. Media merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu siswa memahami dan menyerap pelajaran. Perlu diingat bahwa kehadiran media pembelajaran sangat penting dan bergantung pada tujuan dan isi pembelajaran. Pandangan kita tentang sistem pembelajaran juga memengaruhi media pembelajaran [18].

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi drama sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini menggabungkan berbagai mode untuk menghasilkan makna yang lebih kompleks. Misalnya, teks tertulis dapat diperkaya dengan gambar atau video untuk memberikan konteks tambahan dan meningkatkan

pemahaman siswa [19]. Media pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Drama audio visual adalah media pembelajaran digital yang saat ini banyak digunakan. Media ini menawarkan cara baru untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, drama audio visual sangat penting karena dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Penggunaan media drama audio dalam pembelajaran drama membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui kombinasi unsur suara. Penggunaan media audio tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam pelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami elemen-elemen drama seperti dialog dan pendalaman karakter dengan lebih baik. Selain itu, efektivitas pembelajaran akan meningkat apabila media digital berupa drama audio dipadukan dengan media gamifikasi.

Dengan menambahkan media gamifikasi dalam proses pembelajaran, guru berupaya meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa agar lebih mendalami materi pelajaran, mengingat peserta didik saat ini merupakan bagian dari generasi digital. Fasilitas sekolah pun banyak yang menggunakan teknologi supaya siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar [20]. Dalam suatu studi oleh Khotimah et al. (2024), ditemukan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Selama satu dekade terakhir, kajian mengenai gamifikasi mengalami perkembangan yang sangat signifikan, tidak hanya merefleksikan beragam orientasi ideologis, tetapi juga meluas penerapannya ke berbagai domain, mulai dari sektor kesehatan dan kebugaran hingga bidang logistik [21]. Gamifikasi merupakan sebuah konsep pembelajaran yang menggabungkan antara permainan, estetika dan kemampuan berpikir untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan masalah (Pujianingsih [22]. Menurut Fuchs, Thibault & Hamari dalam (Macey et al., 2025a) gamifikasi kerap dipahami sebagai suatu proses, instrumen, fenomena, alat eksploratif, maupun kerangka interpretative [21]. Keragaman pendekatan ini mencerminkan kompleksitas konsep gamifikasi serta menunjukkan beragam motivasi dan pandangan teoretis.

Selain menggunakan media gamifikasi, salah satu pendekatan yang banyak diterapkan di bidang pendidikan dan dinilai relevan diantaranya adalah pendekatan multimodal [23]. Istilah "multimodal" digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi secara bersamaan menggunakan model yang berbeda. Kress & Leeuwen mendefinisikan multimodal sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam desain produk atau peristiwa semiotik secara bersamaan dan dengan cara tertentu mode-mode ini digabungkan untuk memperkuat dan melengkapi dalam susunan tertentu [24]. Dalam implementasi digital audio, pendekatan multimodal merujuk pada penggabungan berbagai mode komunikasi untuk meningkatkan pengalaman mendengarkan dan pemahaman. Pendekatan ini merupakan kombinasi elemen audio, visual, dan teks yang bekerja sama untuk menyampaikan informasi dan makna dengan lebih efisien.

Pendekatan multimodal melibatkan penggunaan berbagai mode semiotik seperti verbal, visual, aural, gestural, dan spasial dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik [23]. Pendekatan multimodal dalam

implementasi audio digital membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif di dunia yang semakin terhubung secara digital termasuk dalam pelajaran Bahasa Indonesia di materi drama. Bahan ajar drama yang digunakan dalam pendidikan cenderung monoton dan tidak menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar [10]. Bahan ajar tradisional yang sering digunakan di sekolah biasanya berbentuk buku teks dan tidak berfokus pada konteks lokal atau budaya siswa. Akibatnya, materi pembelajaran terasa monoton dan tidak relevan dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan dilakukannya penelitian ini bersumber dari beberapa latar belakang antara lain: Pertama temuan studi observasional terhadap guru kelas VI di SDN Puspanegara 08 Citeureup yang masih menggunakan buku teks sebagai media belajar untuk mengajar pada materi drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar dan kelas menjadi pasif. Kedua, berdasarkan nilai KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal) yang harus diperoleh siswa, permasalahan dilapangan adalah guru hanya menggunakan model ceramah sehingga menyebabkan siswa tidak memahami materi drama dengan baik. Dengan batasan KKM 70, sejumlah besar anak mempunyai nilai di bawah 70. Hasil yang diperoleh menunjukkan sebanyak 63% nilai siswa masih dibawah rata-rata KKM. Ketiga, penelitian ini diperkuat dengan survei menggunakan google form kepada 44 orang guru sekolah dasar di Kecamatan Citeureup tentang penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya yaitu 27,3% guru menyatakan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini kurang, 47,7% biasa saja, 20,5% berminat dan 4,5% sangat berminat. Kondisi suasana belajar di kelas saat pelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media ajar adalah 6,8% tidak menyenangkan, 52,3% kurang menyenangkan, 25% biasa saja, 9,1% menyenangkan dan 6,8% sangat menyenangkan. Pentingnya penggunaan media belajar dalam membantu proses belajar adalah 77,3% sangat penting dan 22,7% penting. Media yang paling sering digunakan guru saat mengajar drama adalah 40,9% buku, 27,3% LKPD, video pembelajaran 22,7% dan 9,1% PPT. Sebanyak 59,1% siswa sangat menyukai jika guru menggunakan video pembelajaran saat mengajar Bahasa Indonesia, 36,3% menyukai dan 4,5% biasa saja. Sebanyak 47,7% siswa sangat menyukai jika guru mengajar materi drama menggunakan gamifikasi drama audio visual, 50% menyukai dan 2,3% biasa saja. Respon siswa jika diminta memilih media pembelajaran drama adalah 70,5% gamifikasi drama audio visual, 27,3% video pembelajaran dan 2,3 % LKPD. Kefektifan media gamifikasi drama audio visual terhadap hasil belajar adalah 34,1% sangat efektif, 52,3% efektif dan 13,6% cukup efektif. Sebanyak 100% responden mengatakan bahwa media gamifikasi drama audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan bermain peran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (novelty) yang terletak pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran berupa gamifikasi drama audio visual yang diintegrasikan dengan pendekatan multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan media video atau audio secara terpisah, penelitian ini memadukan unsur permainan (gamifikasi), audio, visual, dan teks secara simultan dalam satu media pembelajaran yang dirancang kontekstual sesuai karakteristik siswa

sekolah dasar. Integrasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep drama, keterampilan bermain peran, serta hasil belajar siswa secara lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan Profil Pelajar Pancasila.

Metode

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN SDN Puspenegara 08, SDN Lanbau 1 dan SDN Citeureup 5. Sekolah dasar yang dipilih sebagai sample mempunyai karakteristik yang sama yaitu metode pengajarannya menggunakan metode ceramah, siswa kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama belum memuaskan.

2. Waktu Penelitian

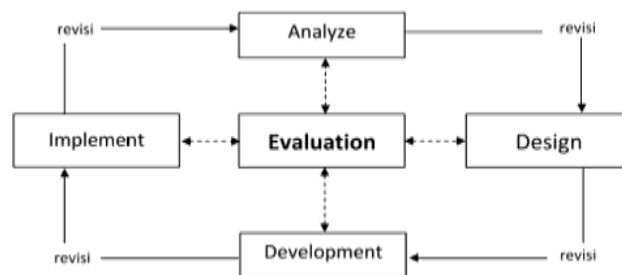
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 – Januari 2026, mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat produk tertentu (media pembelajaran) dan menguji seberapa efektif dan berguna media tersebut untuk hasil belajar siswa. Menurut Borg and Gall (1983) yang dikutip dalam (Waruwu, 2024b), penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis [25].

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media gamifikasi – Drakocan℥ berbasis multimodal menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Tahapan model pengembangan ADDIE diilustrasikan pada gambar diagam berikut : (Hidayat & Nizar, 2021) [26]

Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE



C. Uji Validitas Data

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba menggunakan one group pretest–posttest design (before–after), dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Media dinyatakan efektif apabila nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian meliputi ahli desain media, ahli materi, ahli bahasa, serta siswa kelas VI SDN Puspanegara 08, SDN Lanbau 1, dan SDN Citeureup 5 pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

3. Jenis Data

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta kritik dan saran dari guru, siswa, dan tim ahli. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian ahli, angket respons siswa, serta hasil pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media gamifikasi berbasis multimodal yang dikembangkan.

D. Instrumen Pengumpul Data

1. Wawancara

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah perlakuan dan reaksi guru terhadap media pembelajaran yang dibuat. Oleh karena itu, wawancara yang dilakukan dilakukan secara terbuka dan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara.

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan mengamati siswa di kelas VI SD di Citeureup saat uji coba produk. Dalam observasi ini, lembar observasi digunakan, yang berisi catatan tentang bagaimana siswa menggunakan media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi mendukung data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dokumen yang digunakan terdiri dari foto-foto yang mencatat kegiatan uji coba produk media pembelajaran yang telah dibuat.

4. Tes

Tes yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tes sebelum penerapan media pembelajaran (pretest) dan tes setelah penerapan media pembelajaran (posttest). Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang diberikan kepada siswa di kelas VI SD di Citeureup dalam memahami materi drama.

5. Angket

Angket digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang kelayakan, daya tarik, dan efektivitas media gamifikasi Drakocan¹ berbasis multimodal sebagai media pembelajaran untuk materi drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD di Citeureup.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kevalidan, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara pra-lapangan, tanggapan guru dan siswa, serta saran dan komentar dari tim ahli. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran perbaikan dan kualitas produk.

2. Analisis Data Kuantitatif

- a. Kevalidan media, dianalisis dari skor penilaian ahli media, materi, dan bahasa dengan menghitung rata-rata skor validasi, kemudian dikonversi ke dalam kategori kevalidan skala lima.
- b. Respons siswa, dianalisis melalui angket skala Likert pada uji perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar dengan menghitung skor rata-rata dan mengonversinya ke kriteria kualitatif.
- c. Kelayakan media, ditentukan berdasarkan persentase skor penilaian terhadap skor maksimal, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan.
- d. Efektivitas media, dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar siswa.

- e. Media pembelajaran dinyatakan layak dan efektif apabila memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan serta menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media gamifikasi Drakocan℥ berbasis multimodal pelajaran Bahasa Indonesia materi drama untuk siswa kelas VI SD. Media pembelajaran ini berbeda dengan media pembelajaran yang lain karena didalamnya selain ada materi drama juga ada materi permainan berupa level- level. Bila hasil permainan berupa poin belum memenuhi syarat permainan maka tidak bisa berlanjut ke level berikutnya. Bila ada kesalahan dalam menjawab soal dalam permainan maka akan diberikan jawaban yang benar sehingga siswa dapat belajar kembali soal-soal yang salah. Materi drama disajikan dalam bentuk video dengan gambar kartun dan suara yang didubbing. Selain itu juga ada teks tentang cerita drama tersebut. Peneliti berharap produk media gamifikasi –Drakocan℥ dapat berinovasi dan membantu mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pengembangan media gamifikasi –Drakocan℥ berbasis multimodal menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mana model pengembangan ini dilakukan melalui lima tahap yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Berikut tahap-tahap pengembangannya :

1. Analisis (Analyze)

Tahap analisis pada penelitian ini mengacu pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan media pembelajaran materi drama. Berikut adalah penjelasan tentang analisis yang dilakukan:

a) Analisis kebutuhan pembelajaran

Langkah awal dalam penelitian dan pengembangan adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan dengan melihat dan menentukan kebutuhan apa yang akan digunakan untuk membuat produk media pembelajaran. Dalam tahap analisis kebutuhan pembelajaran peneliti melakukan identifikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD sesuai dengan capaian pembelajaran untuk memperoleh informasi awal agar dalam pengembangan media gamifikasi Drakocan℥ berbasis multimodal sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Materi yang mencakup kebutuhan siswa adalah materi drama kisah legenda kelas VI mata pelajaran Bahasa Indonesia [27].

b) Analisis Kebutuhan Media

Media sangat penting untuk lebih memperjelas materi ajar dan bahan ajar yang akan digunakan oleh guru serta dapat meningkatkan keberhasilan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti harus tahu cara memilih dan merancang media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tepat untuk siswa agar media yang dibuat dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan informasi awal tentang masalah yang ada di lapangan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru SDN Puspenegara 08, yang juga mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti menggunakan Google Form untuk melakukan survei awal tentang penggunaan media dalam pembelajaran di kalangan guru SD di Citeureup dan daerah sekitarnya. Data yang dikumpulkan dari wawancara dan survei ini digunakan sebagai dasar untuk analisis kinerja.

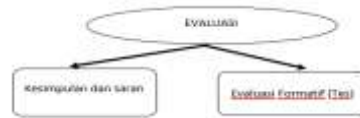
Dari analisis analisis, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Khususnya pemanfaatan teknologi yang ada di sekitar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dan membantu siswa belajar bahasa Indonesia. Media yang akan dikembangkan juga harus mempertimbangkan kebutuhan siswa dan sumber daya prasarana yang tersedia di sekolah. Dengan membuat media pembelajaran bahasa Indonesia yang bernama Drakocan¹ diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa saat belajar bahasa Indonesia materi drama, memberi kesempatan guru untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka, dan memanfaatkan alat dan perlengkapan yang tersedia di sekolah. Diharapkan media pembelajaran Drakocan¹ dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai tujuan.

2. Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan proses perancangan kegiatan pembelajaran, yaitu suatu langkah yang dilakukan secara sistematis mulai dari penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan skenario atau aktivitas belajar, perancangan perangkat dan materi pembelajaran, hingga penyusunan instrumen evaluasi hasil belajar. Pada tahap desain ini peneliti mengambil materi drama kelas VI sekolah dasar. Naskah drama yang akan dijadikan materi dalam media gamifikasi Drakocan¹ adalah Malin Kundang, Roro Jonggrang dan Timun Mas. Adapun tahapan pembelajaran materi drama dapat dilihat dari flow chart berikut ini :

Gambar 2. Tahapan Pembelajaran Menggunakan Media Gamifikasi "Drakocan"





3. Development (Pengembangan)

Setelah perancangan dan penyusunan materi selesai, tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, materi yang akan diajarkan dibuat dan diproses menjadi media gamifikasi. Untuk mengolah materi menggunakan program pendukung seperti Gemini AI, Wondershare Filmora, dan program pengedit lainnya.

a) Tahap Perencanaan Produk

Isi dari storyboard media aplikasi permainan meliputi cover, judul materi, pengisian nama user dan tombol mulai. Tampilan awal (menu home) dibuat sederhana agar pemain mudah untuk memulai game.

b) Tahap Perancangan

Tampilan Desain perancangan tampilan merupakan salah satu hal yang penting karena menjadi pusat perhatian serta pendukung utama daya tarik permainan pada media web dan PC. Apabila tampilan menarik dan baik, maka media pembelajaran akan lebih mudah digunakan. Dalam desain perancangan tampilan, pengembang berupaya membuat tampilan media permainan semenarik mungkin. Pada desain tampilan cover, yang merupakan tampilan awal dari media gamifikasi ini, digunakan desain yang sederhana dengan mengangkat tema dongeng Indonesia.

c) Tahap Pembuatan Produk

Pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat. Untuk membuat media pembelajaran gamifikasi berbasis multimodal terdapat beberapa tahapan yang dilalui sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan produk

- a. Pembuatan alur cerita menggunakan Ai Gemini Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi gemini untuk membuat alur cerita. Setelah semua cerita di lihat dan dinilai layak untuk dikembangkan maka cerita tersebut di buatkan dilaog untuk selanjutnya akan di naratiskan.
- b. Pembuatan Ilustrasi menggunakan prompt AI Setelah narasi dibuat maka selanjutnya pembuatan prompt Ai sesuai dengan naskah menggunakan gemini. Contoh prompt |buatkan gambar kartun 3D bergaya anime yang realistis raksasa Bertubuh sangat besar yang memiliki tubuh raksasa, jauh lebih besar dari manusia biasa. Kulit berwarna hijau Sesuai dengan namanya, Ijo berarti hijau dalam bahasa Jawa. Kulit tubuhnya berwarna hijau mencolok. Wajah menyeramkan ,Wajah Buta Ijo digambarkan garang dan mengerikan, dengan mata melotot dan mulut besar berisi gigi-gigi tajam. Bersuara menggelegar:

Suaranya keras dan dalam, cukup untuk menakutkan siapa saja yang mendengarnya. Berambut panjang dan kusut: Rambutnya digambarkan panjang, hitam pekat, dan tidak terurus. Bertaring, Kadang-kadang digambarkan memiliki taring besar seperti binatang buas. Memakai pakaian sederhana atau kain compang-camping, Ia tidak berpakaian mewah, seringkali hanya mengenakan kain seperti cawat atau sarung lusuh khas raksasa dalam cerita rakyat.

- c. Menggabungkan semua hasil gambar melalui Capcut Setelah semua ilustrasi cerita di buat di gemini, lalu masukan semua foto ke CapCut. Capcut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang digunakan untuk memotong, menyusun, dan menambahkan berbagai efek pada video, seperti musik, teks, filter, dan transisi, sehingga video menjadi lebih menarik dan siap dibagikan ke media.
2. Tahap perekaman naskah drama Setelah semua gambar di input maka dilanjutkan pengisian suara menyesuaikan dengan naskah dan gambar.
 - a) Tahap Perancangan produk

Salah satu kriteria penting dalam tahap desain yang pertama adalah tahap perancangan tampilan, karena tampilan merupakan keutamaan untuk menarik pembaca. Pada tahap ini dengan layering dan penataan alur dengan aplikasi menggunakan software Unreal. Software Unreal Engine digunakan karena software ini menawarkan kualitas grafis yang sangat tinggi, fitur lengkap, serta teknologi canggih. Selain itu, Unreal Engine mendukung pembuatan game lintas platform, memiliki komunitas besar, dokumentasi lengkap, dan sering digunakan oleh studio profesional, sehingga proses pengembangan game menjadi lebih efisien dan hasilnya lebih realistis serta menarik.

b) Tahap pembuatan produk dengan programming

Selesaiya pembuatan tools media di aplikasi software capcut dan Unreal selanjutnya yaitu dengan menggunakan NodeJS, Electron dan dot net envirointment sebelum diaplikasikan ke dalam game PC ataupun WEB. NodeJS, Electron dan dot net envirointment digunakan dalam pembuatan game di PC karena bahasa ini memiliki performa yang sangat tinggi, efisien dalam pengelolaan memori, serta mampu menangani game dengan grafis dan logika yang kompleks. Selain itu, NodeJS, Electron dan dot net envirointment memungkinkan pengembang memiliki kontrol penuh terhadap sistem game, sehingga cocok untuk game PC berskala besar dan berkualitas tinggi, serta didukung oleh Unreal Engine yang menyediakan fitur lengkap, stabil, dan banyak digunakan oleh industri game profesional. Selanjutn game akan menjadi APK yang siap di install di PC [28].

4. Implementation (Penerapan)

Implementasi adalah tahapan yang dilakukan setelah mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini, hasil pengembangan yang sudah jadi akan diuji untuk menentukan kelayakan produk. Uji-uji ini terdiri dari empat kategori: 1. uji validasi materi, 2. uji validasi media, dan 3. uji validasi bahasa dan 4. uji kelayakan produk dari siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah produk media gamifikasi *Drakocan* dapat digunakan di sekolah untuk membantu siswa dalam belajar di zaman yang sangat berkembang. Media gamifikasi *Drakocan* yang telah dikembangkan dan mendapat persetujuan dari validator ahli dapat digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan. Media pembelajaran ini digunakan di kelas VI sekolah dasar dengan jumlah siswa 75 orang. Para siswa berasal dari tiga sekolah yang berbeda dengan tingkat pemahaman yang bervariasi. Sekolah tersebut adalah SDN Puspanegara 08, SDN Lanbau 1 dan SDN Citeureup

5. Evaluation (Evaluasi)

Proses terakhir dalam studi dan pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi produk. Analisis data dilakukan dalam dua tahap, masing-masing kualitatif dan kuantitatif berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan masukan, kritik, dan saran dari ahli, dan uji lapangan selanjutnya melakukan revisi bertahap untuk meningkatkan pengembangan media. Analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian tes. Evaluasi akhir ini dilakukan berdasarkan dampak ketercapaian hasil produk yang dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur apa saja yang telah dicapai oleh siswa yang menjadi subjek penelitian.

B. Analisis Data Kevalidan, Kelayakan dan Keefektifan Media Gamifikasi "Drakocan" berbasis Multimodal

1. Analisis Data Kevalidan

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media gamifikasi *Drakocan* yang dikembangkan sebelum media ini digunakan secara umum untuk membantu proses belajar mengajar. Uji validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan validator. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada bagian akhir angket. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media gamifikasi *Drakocan* berbasis multimodal adalah sebagai berikut :

a) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Untuk validasi bahasa dalam pengembangan media gamifikasi *Drakocan* berbasis multimodal, dibutuhkan satu ahli Bahasa dengan minimal gelar S2 atau S3 Bahasa Indonesia. Ahli bahasa yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Sahri Ero, M.Pd. Beliau adalah dosen Bahasa Indonesia dari Universitas Negeri Jakarta. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media gamifikasi *Drakocan* berbasis multimodal mendapat respon yang baik berdasarkan catatan yang terdapat di dalam angket.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa

ASPEK/INDIKATOR	JUMLAH
Kelayakan Aspek Bahasa	47
Persentase	94 %

Berdasarkan tabel 1, ahli bahasa memberikan nilai 94% untuk media gamifikasi Drakocan berbasis multimodal materi drama. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi Drakocan berbasis multimodal dinyatakan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Memiliki gelar Master atau Doktor diperlukan bagi guru untuk menjadi ahli mata pelajaran; namun, mereka tidak diharuskan untuk mengawasi tesis penelitian. Di antara pakar yang dipilih untuk mengulas materi pelajaran adalah Dr. Elen Inderasari, M.Pd. Beliau adalah dosen dari UIN Raden Mas Said Surakarta. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media gamifikasi Drakocan¹ berbasis multimodal perlu peningkatan dalam membuat butir soal yang lebih variatif tipe LOTS dan HOT nya.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

ASPEK/INDIKATOR	JUMLAH
Kelayakan Aspek Materi	45
Persentase	90 %

c) Hasil Validasi Ahli Media

Memiliki gelar Master diperlukan bagi guru untuk menjadi ahli mata pelajaran; namun, mereka tidak diharuskan untuk mengawasi tesis penelitian. Di antara pakar yang dipilih untuk mengulas media pembelajaran adalah Muhammad Hayyun, M.Pd. Beliau adalah dosen dari Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media gamifikasi "Drakocan" berbasis multimodal perlu mengukur semua kemampuan siswa berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi yang dirumuskan di RPP yang dibuat.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Aspek/Indikator	Jumlah
Kelayakan Aspek Media	44
Persentase	88 %

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pakar media memberikan nilai 88% untuk pengembangan media gamifikasi "Drakocan" materi drama. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi "Drakocan" materi drama dapat memenuhi kriteria yang tinggi.

2. Analisis Data Kelayakan

a) Angket Penilaian Guru

Tabel 4. Hasil angket guru

NO	Responden	ASPEK			Rerata
		Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Media gamifikasi	Kemudahan Penggunaan	
1	Responden 1	4	4,2	5	4,40
2	Responden 2	4,7	5	5	4,90
3	Responden 3	5	5	5	5,00
Rerata		4,57	4,73	5,00	4,77
Persentase		91,3	94,7	100	95,3

Dari tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gamifikasi "Drakocan" berbasis multimodal materi drama yang dikembangkan sangat memiliki kelayakan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

b) Angket Penilaian Siswa

- 1) Angket penilaian siswa diberikan setelah uji coba produk dilaksanakan. Angket penilaian siswa dilakukan dengan tiga tahap, yaitu uji coba kelompok terbatas (one to one), uji coba kelompok kecil (small group), dan uji kelompok besar (field group). Uji coba one to one (Kelompok terbatas)
- 2) Uji coba ini dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media gamifikasi "Drakocan" materi drama. Uji kelayakan one to one dilakukan oleh 5 orang siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda. Uji kelayakan media gamifikasi "Drakocan" dilakukan di SDN Citeureup 5.
- 3) Penggunaan media gamifikasi "Drakocan" dalam penerapan pembelajaran memperoleh nilai ketuntasan sebesar 91,9% seperti terlihat pada tabel. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi "Drakocan" layak untuk pengajaran individual.
- 4) Uji coba small group (Kelompok kecil)

Uji kelayakan dengan memberikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian yang berhubungan dengan media gamifikasi "Drakocan" materi drama. Uji kelayakan small grup dilakukan oleh 15 siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda. Uji kelayakan media gamifikasi "Drakocan" dilakukan di SDN Lanbau 1.

Skor keberhasilan pelaksanaan pembelajaran melalui media gamifikasi “Drakocan” sebesar 92,5% seperti terlihat pada tabel. Hal ini menunjukkan bahwa, untuk pembelajaran skala kecil, media gamifikasi “Drakocan” adalah pilihan yang tepat.

5) Uji coba field trial (Kelompok besar)

Uji kelayakan field trial dilakukan dengan jumlah siswa 55 orang yang berbeda. Siswa diberikan angket untuk menilai media gamifikasi “Drakocan” materi drama. Uji kelayakan media gamifikasi “Drakocan” dilakukan di SDN Puspanegara 08 dan SDN Citeureup 5. Hasil survei siswa menunjukkan bahwa di SDN Puspanegara 08 dan SDN Citeureup 5 kelayakan penggunaan media gamifikasi “Drakocan” adalah 92,3%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan di ruang kelas yang besar dan beragam.

3. Analisis Data Keefektifan Media Gamifikasi “Drakocan”

Analisis data keefektifan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan. Keefektifan media dapat diukur dengan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung atau dengan menganalisis hasil tes siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

a) Uji Instrumen Data

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas maka perlu dilakukan pre-test dan post test sebelum menganalisis hasilnya. Analisis validitas dan reliabilitas dilakukan pada 75 siswa kelas VI SDN Puspanegara 08, SDN Lanbau 1 dan SDN Citeureup 5. Pengujian reliabilitas menentukan seberapa dapat dipercaya suatu instrumen, sedangkan pengujian validitas menentukan apakah instrumen tersebut valid atau sah. Peneliti memeriksa validitas dan ketergantungan siswa sebelumnya dengan menggunakan hasil sebelum dan sesudah tes. Untuk pengujian validitas dan realibilitas menggunakan SPSS.

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur konstruk yang dimaksud sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson antara skor setiap item dengan skor total, dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Suatu item dinyatakan valid apabila memenuhi dua kriteria, yaitu nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ dan nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sesuai derajat kebebasan ($df = n - 2$). Instrumen diuji dalam tiga tahap, yaitu kelompok one to one group, small group, dan field group, untuk memastikan konsistensi validitas item pada berbagai ukuran sampel.

a. Uji Validitas Instrumen Penelitian One to One

Berdasarkan Tabel Uji Validitas one to one, semua item P1 sampai P30 memiliki nilai r hitung yang sangat tinggi, yaitu berkisar antara 0,887 sampai 0,936, dan seluruh nilai tersebut lebih besar dari r tabel sebesar 0,514 ($df = 5 - 2$), serta memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa pada

pengujian individual (one to one), setiap item sangat konsisten dan sangat berkorelasi dengan skor total, sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dalam instrumen penelitian.

b. Uji Validitas Small Group

Berdasarkan Tabel Uji Validitas Small Group, seluruh item P1 sampai P30 memiliki nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan nilai r hitung berada pada kisaran 0,533 sampai 0,796, yang lebih besar dari r tabel sebesar 0,514 (df = 15 – 2). Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dalam uji kelompok kecil menunjukkan korelasi yang cukup kuat hingga sangat kuat terhadap skor total dan dinyatakan valid, sehingga tidak ada item yang perlu dieliminasi pada tahap ini.

c. Uji Validitas Instrumen Field Group

Berdasarkan Tabel Rekap Hasil Uji Validitas Field Group, diketahui bahwa seluruh item P1 sampai P30 memiliki nilai Sig. (2-tailed) di bawah 0,05 dan nilai r hitung berada pada rentang 0,378 sampai 0,587, yang seluruhnya lebih besar daripada r tabel sebesar 0,266 (df = 55 – 2). Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki hubungan yang signifikan dan positif dengan skor total, sehingga seluruh item pada instrumen Field dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian pada tahap One to One, Small Group, dan Field Group memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dalam mengukur konstruk yang sama secara stabil dan berulang. Karena instrumen yang digunakan terdiri dari 30 butir pernyataan yang sama dan diuji pada tiga kelompok responden dengan karakteristik dan jumlah yang berbeda, maka uji reliabilitas diperlukan untuk memastikan bahwa perbedaan jumlah sampel tidak memengaruhi kestabilan pengukuran instrumen. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan kriteria bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$, yang menunjukkan bahwa item-item dalam instrumen memiliki keterkaitan internal yang memadai.

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	N of Items	Ket
1	Instrumen Field	0.858	30	Reliabel
2	Instrumen Small	0.952	30	Reliabel
3	Instrumen One to One	0.993	30	Reliabel

Berdasarkan Tabel Hasil Uji Reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk Instrumen Field sebesar 0,858, Instrumen Small sebesar 0,952, dan Instrumen One to One sebesar 0,993. Seluruh nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum 0,60, sehingga ketiga instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item dalam masing-masing instrumen saling berkorelasi secara kuat dan secara konsisten mengukur konstruk yang sama pada berbagai ukuran kelompok responden. Dengan demikian, Instrumen Field, Instrumen Small, dan Instrumen One to One dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

b) Uji Secara Empiris

Untuk mengetahui seberapa efektif media gamifikasi “Drakocan”, peneliti melakukan uji efektifitas dalam tiga tahap yaitu uji kelompok terbatas (one to one), uji kelompok kecil (small group), dan uji kelompok besar (field group). Uji efektifitas dilakukan di SDN Puspanegara 08, SDN Lanbau 1 dan SDN Citeureup 5.

1) Uji efektivitas one to one

Uji efektifitas ini berdasarkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi drama menggunakan media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal. Uji efektifitas one to one dilakukan oleh lima siswa dari SDN Citeureup 5 dengan tingkat pemahaman yang berbeda. Siswa tampak bersemangat mengikuti instruksi guru selama proses pembelajaran. Tabel pre-test dan post-test berikut menunjukkan hasil kegiatan pembelajaran :

Tabel 6. *Daftar nilai pretest dan post test one to one*

NO	RESPONDEN	PRETEST	POST TEST
1	Responden 1	81	100
2	Responden 2	72	100
3	Responden 3	63	96
4	Responden 4	58	86
5	Responden 5	48	89
RERATA		64,4	94,2

Tabel 7. *Perbandingan rata-rata nilai pretest dan post test one to one berdasarkan 3(tiga) kategori*

No	Perolehan Nilai	Kategori	PreTest	Post Test
1	> 75	Tinggi	81	100
2	65 – 75	Sedang	68	98
3	< 65	Rendah	52	88
Rata-rata Skor			67	95.3
Peningkatan Rata-rata Skor			28.3 %	

Setelah menggunakan media gamifikasi “Drakocan”, hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan. Siswa dikategorikan menjadi tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Pada pre-test, nilai kelas tinggi adalah 81, nilai sedang adalah 68, dan nilai paling rendah adalah 52, dengan skor rata-rata 67. Setelah

digunakan bersamaan dengan media gamifikasi “Drakocan”, hasil post-test untuk klasifikasi tinggi adalah 100, klasifikasi sedang adalah 98, dan klasifikasi paling rendah adalah 88. Nilai rata-ratanya adalah 95.3. Kenaikan nilai rata-rata antara pretest dan posttest meningkat sebesar 28.3 %. Artinya, media gamifikasi “Drakocan” dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat membantu 5 siswa memahami materi pengolahan data dengan tingkat pemahaman yang berbeda.

2) Uji efektivitas small grup

Tabel 8. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan post test
small group berdasarkan 3(tiga) kategori

No	Perolehan Nilai	Kategori	PreTest	Post Test
1	> 75	Tinggi	85	100
2	65 – 75	Sedang	70	96
3	< 65	Rendah	55	89
Rata-rata Skor			70	95
Peningkatan Rata-rata Skor			25 %	

Terdapat peningkatan skor rata-rata yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah tes setelah penggunaan media gamifikasi “Drakocan”. Pre-test membedakan tiga tingkatan siswa: tinggi, sedang, dan rendah. Nilai maksimal yang dicapai adalah 85 dengan nilai 70 sebagai nilai tengah dan 55 sebagai nilai terendah. Mereka mendapat skor rata-rata 70. Untuk hasil post-test menunjukkan rata-rata 95 pada tiga kategori : tinggi (100), sedang (96), dan rendah (89). Terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 25% antara kedua penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi “Drakocan” dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama. Dengan media gamifikasi “Drakocan” siswa lebih mudah memahami materi drama karena mereka belajar sambil bermain sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3) Uji efektivitas field group

Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi drama dilakukan dengan menggunakan media gamifikasi “Drakocan”. Eksperimen ini dilakukan pada 55 siswa dari SDN Puspanegara 08 dan SDN Citeureup 5 dengan tingkat pemahaman yang berbeda. Pada saat pembelajaran siswa antusias mendengarkan penjelasan guru tentang media gamifikasi “Drakocan” dan cara menggunakannya.

Tabel 9 Perbandingan rata-rata nilai pretest dan post test
small group berdasarkan 3(tiga) kategori

No	Perolehan Nilai	Kategori	PreTest	Post Test
1	> 75	Tinggi	82	100
2	65 – 75	Sedang	70	94
3	< 65	Rendah	53	91
Rata-rata Skor			68,3	95
Peningkatan Rata-rata Skor			27 %	

Terdapat peningkatan skor rata-rata yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah tes setelah penggunaan media gamifikasi “Drakocan”. Setiap siswa ditempatkan ke dalam salah satu dari tiga kelompok: tinggi, sedang, atau rendah. Pre-test memiliki rentang skor 82 (tinggi), 70 (sedang), dan 53 (rendah), dengan skor rata-rata 68.3. Terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 27% antara kedua penilaian. Untuk nilai post test mendapatkan hasil untuk tiga tingkat klasifikasi: tinggi (100), sedang (94), dan rendah (91). Total 95 adalah rata-rata seluruh kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi “Drakocan” benar meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama. Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi “Drakocan” dapat membantu siswa memahami materi drama pada sekelompok siswa dengan karakteristik dan pemahaman yang berbeda.

c) Pembahasan Media Gamifikasi “Drakocan Berbasis Multimodal

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal materi drama yang menarik di jenjang Sekolah Dasar dan mengidentifikasi strategi untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia khususnya materi drama.

Rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi drama dikarenakan guru masih menggunakan metode mengajar konvensional (teacher centered), seperti membaca naskah dan mendengarkan penjelasan guru tanpa eksplorasi kreatif yang membuat siswa tidak aktif dan pelajaran menjadi membosankan. Untuk mengatasi hal ini diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar dan tidak membosankan sehingga motivasi belajar dan hasil belajar siswa pun meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama.

Pada penelitian ini konsep gamifikasi dalam media “Drakocan” diterapkan melalui unsur-unsur permainan seperti tantangan (challenge), level, poin, reward, dan misi cerita. Unsur tersebut dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa agar lebih aktif dalam memahami unsur drama, seperti tokoh, alur, dialog, latar, dan amanat. Pada media “Drakocan” terdapat 3 (tiga) level yang harus dilalui oleh siswa. Siswa tidak bisa masuk ke level 2 dan 3 bila level 1 belum dikerjakan. Sebelum mengerjakan siswa harus menonton drama yang ada di level tersebut kemudian mengerjakan soal-soal yang ada. Bila skor / nilai yang didapat dibawah standar nilai yang ada (KKM) maka siswa harus mengulang kembali mengerjakan soal-soal tersebut hingga memperoleh skor minimal agar bisa lanjut ke level berikutnya. Saat siswa menjawab salah maka ada pembahasan jawaban yang benar untuk memandu siswa belajar kembali agar mendapatkan nilai yang lebih baik [29]. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses eksplorasi dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran “Drakocan” berbasis multimodal karena mengintegrasikan berbagai mode pembelajaran, yaitu:

1. Visual : ilustrasi tokoh, latar cerita, adegan, dan tampilan warna menarik
2. Auditorial: rekaman dialog dan efek suara,
3. Kinestetik: aktivitas bermain game/permainan
4. Verbal/Linguistik: membaca dialog,

Pendekatan multimodal ini sejalan dengan karakteristik siswa SD yang memiliki gaya belajar beragam, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan mudah dipahami. Media pembelajaran “Drakocan” dirancang sesuai dengan kompetensi pembelajaran drama di SD, terutama dalam :

1. Mengidentifikasi unsur-unsur drama Memahami dialog dan karakter tokoh
2. Menampilkan drama sederhana

Melalui permainan berbasis cerita, siswa tidak hanya memahami teori drama, tetapi juga langsung mempraktikkannya dalam konteks yang konkret dan bermakna. Hasil penerapan media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, percaya diri, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Gamifikasi mampu mengurangi rasa takut tampil, sementara aktivitas multimodal membantu siswa mengekspresikan ide dan emosi secara alami. Hal ini berdampak positif terhadap keterampilan berbicara, bekerja sama, dan berpikir kreatif [30]. Dalam penggunaan media Drakocan, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan satu-satunya sumber belajar. Guru mengarahkan jalannya permainan, memberikan umpan balik, serta memastikan tujuan pembelajaran tetap tercapai. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (student-centered learning). Media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi drama. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga menanamkan nilai kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sejak dini.

Meskipun media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal menunjukkan hasil yang positif, implementasinya di lapangan berpotensi menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait kesiapan infrastruktur teknologi sekolah serta variasi kemampuan digital guru dan siswa. Keterbatasan perangkat, akses internet, dan dukungan teknis dapat memengaruhi kelancaran penggunaan media, sementara perbedaan literasi digital berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam partisipasi dan pemanfaatan fitur pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan media ini memerlukan dukungan sarana prasarana yang memadai serta penguatan kompetensi digital guru melalui pelatihan berkelanjutan agar media gamifikasi dapat digunakan secara optimal dan inklusif dalam berbagai konteks sekolah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Proses pengembangan media gamifikasi “Drakocan” dalam tahap pengembangannya menggunakan metode ADDIE, yang meliputi 5 tahap yaitu tahap Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Develop), Implementasi (Implement), dan Evaluasi (Evaluate). Pengembangan media gamifikasi “Drakocan” divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Ahli bahasa memberikan skor 94%, ahli materi memberikan skor 90% dan ahli media memberikan skor 88%. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa pengembangan media gamifikasi “Drakocan” ini valid/layak untuk digunakan di kelas VI SD di Citeureup. Selain validasi dari para ahli, hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli pembelajaran dan prestasi hasil belajar siswa (diukur dari nilai post test).

Uji kelayakan ditujukan kepada siswa melalui penyebaran angket pada uji one to one, uji small group, dan uji field group. Hasil tersebut menunjukkan bahwa uji kelayakan one to one mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dengan persentase sebesar 91,9% dalam kategori sangat layak. Uji kelayakan small grup mendapatkan nilai rata-rata 4,62 dengan persentase sebesar 92.5%, dalam kategori sangat layak. Uji kelayakan field trial mendapatkan nilai rata-rata 4,61 dengan persentase sebesar 92.3 % dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis uji kelayakan menunjukan nilai yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi “Drakocan” sangat layak untuk diajarkan dalam materi drama pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI sekolah dasar.

Analisis data keefektifan dilakukan dengan menganalisis hasil perhitungan hasil belajar pre-test dan post-test melalui penyebaran soal pada uji one to one, uji small group, dan uji field group. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test one to one adalah 94.2% dengan peningkatan skor 29.8%, nilai rata-rata post-test small grup 94.5% dengan peningkatan skor 26.9%, dan nilai rata-rata post-test field group 94 % dengan peningkatan skor 27%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi drama.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada materi drama Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa, serta mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Adapun rekomendasi untuk penelitian lanjutan adalah mengembangkan media “Drakocan” dengan variasi materi sastra lainnya, mengujinya pada jenjang kelas dan karakteristik sekolah yang berbeda, serta mengkaji dampak penggunaan media dalam jangka panjang terhadap sikap, minat, dan keterampilan apresiasi sastra siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan versi media yang dapat digunakan secara luring (offline) agar lebih adaptif terhadap keterbatasan fasilitas teknologi di berbagai sekolah.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kerja sama dalam pengembangan media gamifikasi “Drakocan” berbasis multimodal, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama siswa kelas VI sekolah dasar.

Referensi

- [1] M. K. Wardhani and F. D. Asriyanti, “Pengembangan Media Sparkol Video Scribe Menulis Tegak Bersambung Tema 6 Subtema 1 Kelas II SDN 1 Kradinan,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 328–337, 2024.
- [2] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025*, Jakarta, Indonesia, 2025.
- [3] F. Suharmanto, M. S. Hadi, and S. Imawati, “Development of integrated animation videos based on TPACK for improving mathematics learning outcomes,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 16, no. 1, pp. 25–36, 2025, doi: 10.24042/ajpm.v16i1.25812.
- [4] C. D. Hanita et al., “Perencanaan lingkungan pendidikan,” *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 7, pp. 148–154, 2024.
- [5] A. Pujiastuti, T. Waluyo, and B. Murtiyasa, “Penerapan metode gamifikasi dengan pendekatan Hasthalaku,” *Munaddhomah*, vol. 3, no. 4, pp. 415–424, 2022, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i4.320.
- [6] M. N. Narendran, C. Vairavan, and P. K. Kamalesh Kumar, “The growth of digital literacy and 21st-century skills in English language education through ICT,” *Advances in Consumer Research*, vol. 2, 2025.
- [7] J. P. Gee, *The New Work of Words: Language and Literacy in a Changing World*. London, UK: Routledge, 2020.
- [8] P. A. Duff, *Language Socialization in Bilingual and Multilingual Societies*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2021.
- [9] Umnah, “Menelusuri historis asal usul bahasa (telaah teori Barat dan Islam),” vol. 2, no. 1, 2024.

- [10] A. Afreni and R. Kartolo, "Pengembangan bahan ajar drama pada model pembelajaran kooperatif," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, vol. 7, no. 2, p. 138, 2022, doi: 10.29210/30031684000.
- [11] M. Zainudin, "Contextual learning model for Indonesian language based on tourism literature," *JSRET*, vol. 4, 2025, doi: 10.58526/jsret.v4i3.860.
- [12] S. Q. Sakinah et al., "The relationship between learning motivation and student performance," *International Journal of Education and Literature*, vol. 4, no. 1, pp. 222–234, 2025, doi: 10.55606/ijel.v4i1.209.
- [13] I. J. C. Tuearah, J. Tuilan, and N. W. S. Mahayanti, "Drama-based pedagogy in English language teaching," *Forum for Linguistic Studies*, vol. 7, no. 12, 2025, doi: 10.30564/fls.v7i12.10939.
- [14] S. H. H. Santa et al., "Analisis kebutuhan bermain drama," *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 297–301, 2025, doi: 10.29303/kopula.v7i1.6424.
- [15] A. Meedendorp and M. I. Deunk, "Stimulating teachers' equity literacy through drama," *Educational Research Review*, vol. 46, 2025, doi: 10.1016/j.edurev.2025.100664.
- [16] I. M. Syahid, N. A. Istiqomah, and K. Azwary, "Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran," *Journal of International Multidisciplinary Research*, vol. 2, no. 5, 2024.
- [17] A. Faujianor et al., "Pengembangan media pembelajaran bagan dan audio berbasis multimodal," vol. 3, no. 2, pp. 2987–3738, 2024.
- [18] A. Daniyati et al., "Konsep dasar media pembelajaran," *Journal of Student Research*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023.
- [19] B. A. Siagian, S. Uly, and M. Sihombing, "Optimalisasi pendekatan multimodal," *Jurnal Bahasa*, vol. 11, 2022.
- [20] M. H. Yaacob, N. A. F. Zainuddin, and N. H. Rohani, "Exploring gamification to enhance financial literacy," *Jurnal Pengurusan*, vol. 72, 2024, doi: 10.17576/pengurusan-2024-72-5.
- [21] J. Macey et al., "Examining the commonalities and differences between gamification," *International Journal of Human–Computer Interaction*, vol. 41, no. 7, pp. 4067–4080, 2025, doi: 10.1080/10447318.2024.2346690.
- [22] J. P. Pujianingsih et al., "Gamification: meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 69–76, 2024, doi: 10.55606/jpbb.v3i1.2713.
- [23] T. Yuniasari et al., "Pendekatan pembelajaran multimodal," *Jurnal Pendidikan Mandala*, vol. 8, 2023.
- [24] K. A. Saputra, I. G. P. Sudiarta, and I. N. Suparta, "Pengembangan media pembelajaran daring multimodal," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, vol. 11, no. 1, 2022.
- [25] M. Waruwu, "Metode penelitian dan pengembangan (R&D)," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [26] F. Hidayat and M. Nizar, "Model ADDIE dalam pembelajaran PAI," *JIPAI: Jurnal Inovasi PAI*, vol. 1, no. 1, 2021.

- [27] D. A. Hardiansyah et al., “Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar,” JIPKL, vol. 5, no. 3, pp. 747–754, 2025.
- [28] M. Hasan et al., Pengembangan Media Pembelajaran. Makassar, Indonesia: Tahta Media Group, 2021.
- [29] M. A. Ibrahim and M. L. Y. Fauzan, “Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran,” Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam, vol. 4, 2022.
- [30] U. Jamaludin, R. A. Pribadi, and F. Mulyawati, “Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD),” Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, vol. 9, 2023.