

**PENGEMBANGAN E-LEARNING GAMIFIKASI
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK
PANDAWA BALI GLOBAL**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi sebagian PersyaratanMemperoleh Gelar Magister
PendidikanProgram Studi Teknologi Pembelajaran**



**Oleh :
PUTU KARTIKA CANDRA DEVI
NIM 1929071007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

Tesis oleh Putu Kartika Candra devi ini telah diperiksa dan disetujui untuk
Mengikuti Ujian Tesis

Singaraja, 30 Agustus 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si
NIP 196112191987021001

Pembimbing II

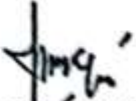


Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd
NIP 19820214200812100

Tesis oleh Putu Kartika Candra Devi ini telah berhasil dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal : 30 Agustus 2023


Oleh Tim Penguji


.....(Ketua)

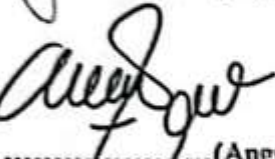
Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd
NIP 196512291990032002


.....(Anggota)

Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si
NIP 196112191987021001


.....(Anggota)

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd
NIP 198202142008121004


.....(Anggota)

Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001


.....(Anggota)

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104142006041001

Mengetahui Direktur
Pascasarjana Undiksha

Prof. Dr. Ni Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia

Singaraja, 30 Agustus 2023

Yang memberi pernyataan,



Putu Kartika Candra Devi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Hasil Belajar	10
2.1.2 Konsep Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 E-learning	15
2.1.4 Gamifikasi	17
2.1.5 Desain Grafis.....	20
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir	27
2.4 Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.1.1 Tahap Pertama.....	31
3.1.2 Tahap Kedua	32
3.1.3 Tahap Ketiga	32
3.1.4 Tahap Keempat	33
3.1.5 Tahap Kelima	34
3.2 Instrument Pengumpulan Data.....	36
3.2.1 Teknik Anaisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50

4.1 Hasil Pengembangan.....	50
4.1.1 Analisis Kebutuhan	50
4.1.2 Menemukan Masalah	52
4.1.3 Mengkaji Teori.....	53
4.1.4 Mengkaji Data Empiris	54
4.1.5 Pengembangan <i>Draft</i>	56
4.1.6 Uji Ahli.....	68
4.1.7 Uji Pengguna.....	79
4.1.8 Hasil Respon Uji Lapangan Terbatas.....	80
4.1.9 Hasil Respon Uji Lapangan Secara Luas	81
4.2 Pembahasan.....	87
4.2.1 Kelayakan Produk	89
4.2.2 Keefektifan Produk	90
4.2.3 Keefektifan E-Learning Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	92
4.2.4 Implikasi.....	93
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3. 1 Model AM3PU3 (Santayasa, 2015)	29
Gambar 3. 2 Tahapan-tahapan operasional Pengembangan Draft	31
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	57



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain <i>one-shot case study</i>	36
Tabel 3. 2 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert (Skala 4).....	37
Tabel 3. 3 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	38
Tabel 3. 4 Matrik Uji Gregory	39
Tabel 3. 5 Kriteria Indeks Kesukaran Butir (IKB).....	40
Tabel 3. 6 Kriteria Indeks Daya Beda (IDB)	41
Tabel 3. 7 Kriteria Rentangan Koefisien Reliabilitas	42
Tabel 3. 8 Rekapitulasi hasil analisis IDB,IKB, dan korelasi <i>point biserial</i>	43
Tabel 3. 9 Pedoman Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	45
Tabel 3. 10 Pembagian Skor Gain (Hake, 1999)	47
Tabel 3. 11 Kriteria Kualifikasi Hasil Belajar Siswa berdasarkan PAP	48
Tabel 4. 1 Storyboard.....	58
Tabel 4. 2 Hasil Pengembangan E-learning Gamifikasi	61
Tabel 4. 3 Respon Uji Ahli Media	69
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Uji Ahli Media	70
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Uji Ahli Media Pembelajaran.....	71
Tabel 4. 6 Respon Uji Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Uji Ahli Materi.....	74
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Uji Ahli Materi	75
Tabel 4. 9 Respon Uji Ahli Desain	76
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	77
Tabel 4. 11 Komentar dan Saran Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	78
Tabel 4. 12 Rata-Rata Hasil Pengujian Ahli Materi dan Media	79
Tabel 4. 13 Data Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Perorangan	80
Tabel 4. 14 Rekapitulasi respon siswa	81
Tabel 4. 15 Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	82
Tabel 4. 16 Hasil Uji N-gain	84
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas Data.....	85
Tabel 4. 18 Uji Homogenitas Data.....	86
Tabel 4. 19 Hasil Uji-t.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran 2 Angket Ahli Media Pembelajaran	112
Lampiran 3 Angket Ahli Desain Pembelajaran	118
Lampiran 4 Angket Ahli Materi Pembelajaran.....	124
Lampiran 5 Angket Respon Siswa.....	127
Lampiran 6 Hasil Data Pretest dan Postest	133
Lampiran 7 Dokumentasi Uji Ahli Media di ITB STIKOM	134

