Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 21 Nomor 1 Tahun 2025
Halaman 153-161

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPLANASI DI SMP

Ifah Hanifah[1], Sun Suntini[2] , Aan Anjasmara[3]
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan, Jalan Cut Nyak Dien No 36 A, Kuningan, Indonesia
ifah.hanifah@uniku.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini merupakan lanjutan penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android dengan *Gamification* dalam Pembelajaran Teks Ekplanasi pada kelas VII di SMP Negeri 2 Kuningan" yang baru sampai pada tahap pengembangan produk. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya hasil pembelajaran memahami teks eksplanasi yang diakibatkan oleh kurangnya media pembelajaran tentang pemahaman teks eksplanasi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi dalam pembelajaran teks ekplanasi di SMP. Metode yang digunakan adalah penelitian pra eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest design. Adapuan insterumen yang digunakan adalah insterumen tes pemahaman teks ekspalanasi. Setelah dilakukan uji efektivitas, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi efektiv digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi di SMP. Hal itu terlihat dari hasil perhitungan bahwa nilai sig.(2-tailed) adalah 0,001. Dengan dasar Keputusan, jika sig.(2-tailed)<0,05, maka Ho ditolak dan H1 diterima. Maka sig.(2-tailed) 0,001<0,05, sehingga hipotesis yang menyatakan media berbasis android dengan gamifikasi efektif digunakan dalam pembelajaran teks ekplanasi di SMP dapat diterima. Artinya, terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teks eksplanasi sebelum dan sesudah menggunakan media. Dengan demikian hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pembelajaran memahami teks ekspalani dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
KATA KUNCI: A*ndroid, gamifikasi; media pembelajaran ; teks eksplanasi.*

THE EFFECTIVENESS OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA WITH GAMIFICATION IN LEARNING EXPLANATORY TEXTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL

ABSTRACT: This research is a continuation of the development research that has been carried out previously with the title "Development of Android-based Learning Media with Gamification in Explanatory Text Learning in Grade VII at SMP Negeri 2 Kuningan" which has just reached the product development stage. This research is motivated by the lack of learning outcomes to understand explanatory texts caused by the lack of learning media about understanding explanatory texts. The purpose of this study is to test the effectiveness of the use of android-based learning media with gamification in learning explanatory texts in junior high school. The method used is pre-experimental research with a one-group pretest-posttest design. Some of the instruments used are the instrument of the explication text comprehension test. After an effectiveness test, the results were obtained that android-based learning media with effective gamification was used in learning explanatory texts in junior high school. It can be seen from the results of the calculation that the value of sig. (2-tailed) is 0.001. On the basis of the Decision, if sig. (2-tailed)<0.05, then Ho was rejected and H1 was accepted. So sig. (2-tailed) 0.001<0.05, so that the hypothesis that android-based media with gamification is effectively used in learning explanatory texts in junior high school can be accepted. This means that there is a difference in students' ability to understand explanatory texts before and after using media. Thus, the results of this study contribute to learning to understand explanatory texts in terms of the use of innovative learning media.
KEYWORDS: *Android; explanatory text; gamification; learning media*

Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 21 Nomor 1 Tahun 2025
Diterbitkan Oleh : Halaman 153-161
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Diterima:	Direvisi:	Disetujui:	Dipublikasi:
2025-01-15	2025-02-15	2025-02-16	2025-03-30

Pustaka : Hanifah, I., Suntini, S., & Anjasmara, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis Android dengan gamifikasi pada pembelajaran teks eksplanasi di SMP. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 21*(1), halaman 153-161.

PENDAHULUAN

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android dengan *Gamification* dalam Pembelajaran Teks Ekplanasi pada kelas VII di SMP Negeri 2 Kuningan" (Raisya, 2023). Berdasarkan analisis kebutuhan pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pembelajaran teks eksplanasi di kelas VII SMP, khususnya SMPN 2 Kuningan masih mengalami kendala. Kendala tersebut adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai teks eksplanasi. Hal itu senada dengan yang diungkapkan Aini dan Sumardi, Handayani dan Faturohman, serta Maharani dan Iskandar yang menyatakan bahwa siswa SMP rata-rata masih mengalami kesulitan dalam memahami teks ekslapanasi (Aini & Sumardi, 2020), (Handayani & Faturohman, 2019),dan (Maharani & Isnandar, 2021).

Teks ekplanasi itu sendiri merupakan teks yang menuntut siswa untuk dapat menjelaskan sesuatu berdasarkan fakta dan fenomena yang sebenarnya terjadi. Teks eksplanasi juga nerupakan merupakan karangan yang sifatnya menjelaskan hubungan logis dari beberapa peristiwa. Pada teks ini, sebuah peristiwa timbul karena adanya peristiwa lain sebelumnya. Kemudian peristiwa tersebut mengakibatkan peristiwa lain setelahnya. Hal itu senada dengan yang diungkapkan (Sari & Kosasih, 2019) bahwa teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan suatu proses atau peristiwa tentang asal-usul, proses, atau perkembangan suatu fenomena, mungkin berupa peristiwa alam, sosial, ataupun budaya.

Untuk memahami teks eksplanasi diperlukan kemampuan berpikir logis. Dengan berpikir logis siswa akan memahami bagaimana hubungan antarfenomena atau peristiwa dan hubungan kausalitas di antara fenomena tersebut. Hal itu karena dalam berpikir logis dituntut untuk dapat berpikir tingkat tinggi atau berpikir kritis dan kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia sebagian masih di bawah rata-rata (Kertayasa, 2012). Hal itulah yang kemudian menjadi salah satu kendala siswa dalam memahami teks ekspalanasi

Selain itu, berdasarkan analisis kebutuhan, kesulitan tersebut disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk pembelajaran memahami teks eksplanasi. Berdasarkan hal itu, maka dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi dalam pembelajaran teks eksplanasi. Namun, penelitian yang dilakukan sebelumnya (Raisya, 2023), hanya sampai pada fase pengembangan dengan tahap uji kelayakan pakar untuk media yang dikembangkan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan melanjutkan penelitian tersebut dengan melakukan uji efektivitas media yang dikembangkan tersebut.

Pembelajaran teks eksplanasi merupakan bagian integral dari kurikulum di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang suatu fenomena dan proses tertentu. Namun, tantangan dalam pembelajaran teks eksplanasi seringkali muncul karena materi yang abstrak dan kompleks, serta kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran tersebut (Hamari et al., 2020), (Lin & Lee, 2021), dan (Smith & Jones, 2022).. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran berbasis Android telah menjadi perhatian dalam dunia pendidikan karena fleksibilitasnya dalam memberikan aksesibilitas dan interaktivitas bagi pengguna (Suryanto & Indrianti, 2023),(Wang & Li, 2022), (Choi & Kim, 2021), (Gupta & Patel, 2020), dan (Zhang & Chen, 2020). Penggunaan teknologi ini dapat memperkaya proses pembelajaran, terutama ketika

dikombinasikan dengan konsep gamifikasi. Gamifikasi, atau penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Johnson & Smith, 2023), (Lee & Jones, 2022), (Chen & Wang, 2021), (Kim & Patel, 2020), dan (Garcia & Martinez, 2020).

Selain itu, Gamifikasi memiliki beberapa manfaat atau hal-hal positif yang akan muncul jika penerapan *gamification* ini terlaksanakan dengan baik dalam pembelajaran. Misalnya, siswa menjadi lebih berinteraktif, antusias, lebih termotivasi, dan lebih efisien lagi dalam belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika antara belajar dan bermain itu seimbang, sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. (Winatha & Ariningsih, 2020).

Cara kerja *gamification* dalam proses pembelajaran itu menggunakan konsep desain pembelajaran seperti permainan Toy Story 3. Konsep design ini diawali dengan tampilan berupa petunjuk masuk (*log in*). Setelah menekan tombol *log in*, akan ada 4 fitur yang disajikan.

Fitur pertama ada fitur kompetensi yang didalamnya memuat penjelasan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dalam proses pembelajar

Fitur kedua adaalah fitur belajar yang didalamnya memuat fitur materi dan evaluasi. Ketika siswa membuka fitur materi, mereka akan disajikan materi tentang teks eksplanasi yang didalamnya terdapat misi-misi (*challenges*) tertentu yang harus dilakukan siswa sebagai *player*, setelah siswa (*player*) menyelesaikan misi-misi (*challenges*) tersebut siswa (*player*) akan mendapatkan hadiah (*rewards*) berupa poin atau lencana (*badges*) ketika diakhir penyelesaian materi siswa juga mendapatkan *achievement* seperti ucapan bahwa pemain telah berhasil memenuhi setiap tantangan/misi di level tersebut dan dapat melaju ke level berikutnya. Setelah *player* menyelesaikan semua misi-misi yang diberikan, maka siswa akan diarahkan ke fitur evaluasi yang didalamnya memuat tentang soal-soal tentang teks eksplanasi. Soal-soal tersebut berbentuk pilihan ganda, dan dalam fitur evaluasi ini, ketika siswa (*player*) telah menjawab soal maka akan mendapatkan hadiah (*rewards*) berupa poin atau lencana (*badges*) ketika diakhir penyelesaian evaluasi siswa juga mendapatkan *achievement* seperti ucapan bahwa siswa (*player*) telah berhasil menjawab soal-soal tersebut.

Fitur ketiga adalah profil pengembang yang didalamnya memuat tentang profil pembuat aplikasi media pembelajaran dengan menerapkan *gamification* tersebut. Dalam penyimpanan data, seperti data hasil tes siswa dapat langsung di-input ke *spreadsheet* di google drive, sehingga pada proses pembelajaran berlangsung siswa harus menghubungkan ponsel dengan jaringan internet. Sehingga aplikasi tersebut dapat berjalan secara *online* dan *offline* (*hybrid*). Penerapan konsep *gamification* ini akan dibuat berupa aplikasi berbasis android, yang dibuat dengan menggunakan *software* seperti Android Studio ataupun melalui *website* seperti Kodular.

Fitur keempat adalah fitur petunjuk yang didalamnya memuat informasi seputar aplikasi, petunjuk penggunaan aplikasi dan beberapa fitur yang dijelaskan secara singkat.
Penelitian tentang penggunaan gamifikasi telah banyak dilakukan. Beberpa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi oleh penulis adalah (Suryanto & Indrianti, 2023), (Wang & Li, 2022), (Choi & Kim, 2021), (Gupta & Patel, 2020), (Zhang & Chen, 2020), (Johnson & Smith, 2023), (Lee & Jones, 2022), (Chen & Wang, 2021), (Kim & Patel, 2020), dan (Garcia & Martinez, 2020). Adapula penelitian yang berbicara tentang pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi, yaitu (Ferdiana & Ardi, 2021), (A. . Putra et al., 2021), (Wulandari et al., 2020), (Khorunnisa et al., 2020), (Herna et al., 2020), (R. . Putra et al., 2020), dan (Sukardi et al., 2020).

Semua penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan android dengan gamifikasi dalam pebelajaran. Meskipun dermikian dalam penelitian-penelitian tersebut hanya mengungkapkan bahwa gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, di antara penelitian-penelitian

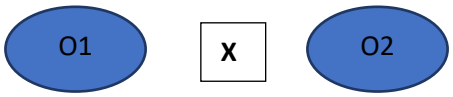
tersebut belum ada penelitian yang membahas penerapan gamifikasi secara khusus dalam pembelajaran memahami teks eksplanasi di SMP. Gap ini membuka peluang untuk mengeksplorasi sejauh mana gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menganalisis teks eksplanasi. Dengan demikian, *novelty* atau kebaruan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi dalam pembelajaran memahami teks ekspalanasi. Hasil yang dilihat dari penggunaan media tersebut bukan hanya motivasi atau ketertarikan siswa tapi kemampuan siswa dalam memahami teks eksplanasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memahami teks eksplanasi di SMP. Dengan mengintegrasikan teknologi yang digunakan secara luas oleh siswa, diharapkan pembelajaran teks eksplanasi dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penelitian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis Android dengan gamifikasi dalam konteks pembelajaran teks eksplanasi di SMP diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, pengembang media pembelajaran, dan pihak terkait dalam memperbaiki proses pembelajaran teks eksplanasi di tingkat SMP.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adala eksperimen jenis Pre-Experimental dengan desain one group Pretest-Postest Design. Dengan desain ini, efektifitas dilihat dari hasil pretes dan postes yaitu hasiil tes sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Desain penelitian



Dimana, O1 adalah hasil pretes (sebelum menggunakan media pembelajaran), X adalah media pembelajaran android dengan gamifikasi, dan O2 adalah hasil postest (setelah menggunakan media pembelajaran.

Instrumen yang digunakan adalah instrument tes pemahaman teks eksplanasi. Adapun populasi adalah siswa kelas VII SMPN 2 Kuningan dan sampel diambil secara random sebanyak 15 orang. Setelah data terkumpul, kemudian diolah dengan Langkah-langkah-langkah

1) Uji validitas digunakan untuk menguji validitas soal yang telag dibuat. Apakah sebuah item soal dinyatakan valid atau tidak sehingga dapat digunakan atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan software IBM SPSS Statistics 25 dengan uji validitas product moment. Dasar pengambilan keputusan sebagai acuan atau pedoman untuk membuat kesimpulan dilakukan dengan melihat nilai sig. (2-tailed) dengan probabilitas 0,05,

- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan pearson correlation bernilai positif, maka item soal tersebut valid
- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan pearson correlation bernilai negatif, maka item soal tersebut tidak valid
- Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka item soal tersebut tidak valid.

2) Uji realibilitas digunakan untuk melihat sejauhmana alat ukur dalam hal ini soal tes menunjukkan konsistensi. Uji realibilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach's denga SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitasnya adalah sebagai berikut.

- Jika nilai cronbach'a alpha > 60,

maka soal dinyatakan reliabel atau konsisten

- Jika nilai cronbach'a alpha < 60, maka soal dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten

3) Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah sebaran data responden berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas akan berpengaruh pada penggunaan alat test statistik dalam uji keefektivan model, apakah akan menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Dengan menggunakan SPSS, uji normalitas dapat menggunakan rumus "Kolmogorov Smirnov". Data dikatakan normal jika nilai signifikansi menunjukkan (p,0,05) yang artinya data tersebut tidak berbeda dengan kurva normal persebaran data.

Statistik parametrik untuk uji keefektivan model dengan menggunakan SPSS adalah melalui uji t (t test) menggunakan rumus Paired Samples Test. Jika t statistic > dari t hitung maka H_O ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesuadah diberikan bahan ajar yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media. Dalam melakukan uji efektivitas, ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji t.

a. Uji Validitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahi apakah insterumen tes yang digunakan valid ataukah tidak. Pengujian dilakukan menggunakan software IBM SPSS Statistics 25 dengan uji validitas product moment. Dasar pengambilan keputusan sebagai acuan atau pedoman untuk membuat kesimpulan dilakukan dengan melihat nilai sig. (2-tailed) dengan probabilitas 0,05.

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan pearson correlation bernilai positif, maka item soal tersebut valid
2. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan pearson correlation bernilai negatif, maka item soal tersebut tidak valid
3. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka item soal tersebut tidak valid.

Hasil uji data menunjukkan *output* sebagai berikut:

Tabel 1. Output Uji Data Validitas

Correlations

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	total
soal1	Pearson Correlation	1	-,045	,116	,294	,277	,038	,122	,196	,280	,850**	,551**
	Sig. (2-tailed)		,830	,580	,153	,179	,855	,562	,347	,175	,000	,004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal2	Pearson Correlation	-,045	1	,351	,230	,188	,761**	,045	,263	,175	-,066	,513**
	Sig. (2-tailed)	,830		,086	,268	,367	,000	,830	,204	,404	,755	,009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal3	Pearson Correlation	,116	,351	1	,230	,351	,439*	,206	,428*	,007	,099	,571**
	Sig. (2-tailed)	,580	,086		,268	,086	,028	,322	,033	,975	,639	,003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal4	Pearson Correlation	,294	,230	,230	1	,230	,131	,196	,167	,272	,333	,542**
	Sig. (2-tailed)	,153	,268	,268		,268	,533	,347	,426	,188	,103	,005
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal5	Pearson Correlation	,277	,188	,351	,230	1	,277	,368	,099	,175	,428*	,600**
	Sig. (2-tailed)	,179	,367	,086	,268		,179	,071	,639	,404	,033	,002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal6	Pearson Correlation	,038	,761**	,439*	,131	,277	1	,122	,523**	,280	,033	,637**
	Sig. (2-tailed)	,855	,000	,028	,533	,179		,562	,007	,175	,877	,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal7	Pearson Correlation	,122	,045	,206	,196	,368	,122	1	,131	,387	,294	,506**
	Sig. (2-tailed)	,562	,830	,322	,347	,071	,562		,533	,056	,153	,010
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal8	Pearson Correlation	,196	,263	,428*	,167	,099	,523**	,131	1	,408*	,167	,595**
	Sig. (2-tailed)	,347	,204	,033	,426	,639	,007	,533		,043	,426	,002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal9	Pearson Correlation	,280	,175	,007	,272	,175	,280	,387	,408*	1	,238	,564**
	Sig. (2-tailed)	,175	,404	,975	,188	,404	,175	,056	,043		,252	,003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal10	Pearson Correlation	,850**	-,066	,099	,333	,428*	,033	,294	,167	,238	1	,595**
	Sig. (2-tailed)	,000	,755	,639	,103	,033	,877	,153	,426	,252		,002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
total	Pearson Correlation	,551**	,513**	,571**	,542**	,600**	,637**	,506**	,595**	,564**	,595**	1
	Sig. (2-tailed)	,004	,009	,003	,005	,002	,001	,010	,002	,003	,002	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nilai sig. (2-tailed) dapat dilihat pada kolom paling kanan yaitu kolom total. Berdasarkan *output* dan dasar pengambilan keputusan maka diperoleh data berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Soal

Soal	Nilai Sig. (2-tailed)	Nilai Pearson Correlation	Kesimpulan
1	0,004	0,551	Valid
2	0,009	0,513	Valid
3	0,003	0,571	Valid
4	0,005	0,542	Valid
5	0,002	0,600	Valid
6	0,001	0,637	Valid
7	0,010	0,506	Valid
8	0,002	0,595	Valid
9	0,003	0,564	Valid
10	0,002	0,595	Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas, setelah dilakukan pengujian dengan uji validitas product moment menggunakan software IBM Statistics 25, dapat disimpulkan bahwa terdapat 10 item soal valid dan memenuhi indikator yang diteliti.

1. Uji Realibilitas

Sementara itu, hasil uji reliabilitas soal literasi yang berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa instrumen soal memiliki tingkat reliabilitas yang layak. Berikut adalah hasilnya.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100,0
	Excluded[a]	0	0
	Total	15	100,0

a.Listwise deletion based on all variables in the procedure

Berdasarkan data tabel di atas, memberikan informasi tentang jumlah sampel atau responden (N) yang dianalisis dalam program SPSS yakni N sebanyak 15 orang siswa. Hasil dari uji reliabilitas case processing summary menyatakan bahwa jawaban responden terisi semua ini artinya jumlah valid adalah 100%.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,766	10

Berdasarkan hasil data tabel di atas, ada N of items sebanyak 10 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha 0,766 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan adalah reliabel atau konstan.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	4,92	6,827	,408	,749
soal2	4,88	6,943	,365	,755
soal3	4,88	6,777	,432	,746
soal4	5,04	6,873	,401	,750
soal5	4,88	6,693	,467	,741
soal6	4,92	6,577	,511	,735
soal7	4,96	6,957	,356	,756
soal8	4,84	6,723	,463	,742
soal9	4,80	6,833	,429	,746
soal10	4,84	6,723	,463	,742

Berdasarkan hasil data tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk ke 10 item soal adalah > 0,60, maka dapat disimpulkan bhwa ke 10 item soal pertanyaan adalah reliabel.

2. Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas :

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,70909277
Most Extreme Differences	Absolute	,171
	Positive	,110
	Negative	-,171
Kolmogorov-Smirnov Z		,663
Asymp. Sig. (2-tailed)		,772

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil dari data tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asiymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,772 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

3. Uji Efektivitas (Uji t-)

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil test siswa sebelum dan sesudah penerapan bahan ajar literasi ,

dilakukan uji paired sample t-test terhadap data yang ditemukan. Pengujian ini dilakukan dengan merumuskan hipotesis:
H_0 = Nilai Rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar SAMA dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar
H_1 = Nilai Rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbeda dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar.

Dasar pengambilan keputusan uji paired sample t-test dengan spss dapat ditinjau dari:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak, dan H1 diterima
2. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima, dan H1 ditolak

Berikut ini merupakan data hasil pretes dan postest siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar literasi:

Tabel 3. Hasil Pretes dan Postes

Data	Pretest	Postest
1	3	10
2	5	9
3	9	10
4	7	8
5	6	7
6	7	7
7	7	9
8	5	8
9	6	7
10	5	4
11	7	10
12	2	9
13	7	10
14	9	10
15	3	6

Dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 25, dan dianalisis dengan uji paired sample t-test, diperoleh output sebagai berikut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post test	-2,400	2,293	,592	-3,670	-1,130	-4,054	14	,001

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar 0,001 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehinga dapat disimpulkan bahwa **ada perbedaan** rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest.

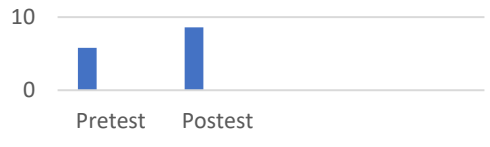
Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan memahami teks eksplanasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi. Dengan kata lain, ada peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi fenomena. Kemampuan mengidentifikasi fenomena itu ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab soal dengan tepat yang menuntut siswa menunjukkan fenomena yang terjadi. Misalnya fenomena alam, fenomena sosial, dan sebagainya.

Selain itu, siswa juga memiliki kemampuan menggambarkan rangkaian kejadian. Kemampuan tersebut ditunjukkan dengan kemampuan siswa menjawab benar soal yang menuntut mereka memerinci proses kejadian yang relevan dengan fenomena.

Dengan menunjukkan kemampuan tersebut secara tidak langsung memperlihatkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal itu karena dengan menghubungkan atau merelevansikan antarfenomena siswa memiliki kemampuan analisis yang mumpuni.

Peninggkatan kemampuan itu dapat dilihat dari peningkatan rata-rata dari pretest ke postest yang terlihat dalam diagram berikut

Gambar 1. Peningkatan Nilai Pretes ke Postest



KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan gamifikasi efektif digunakan dalam pembelajaran teks ekplasnasi di SMP. Hal itu terlihat dari hasil uji efektivitas dengan hasil hitung nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,001. Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig.(2-tailed)<0,05, maka hipotesis diterima, sementara itu 0,001<0,05 sehingga hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media.

Pembelajaran teks eksplanasi yang dimaksud adalah pembelajaran tentang memahami teks eksplanasi. Kemampuan memahami itu dilihat dari kemampuan siswa dalam mengidenfikasi fenomena dan kemampuan siswa dalam merelevansikan atau menghubungkan antara kejadian dengan fenomena yang ada. Dengan demikian hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pembelajaran memahami teks ekspalani dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., & Sumardi. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Teks Eksplanasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, *9*(1), 179–189.

Chen, H., & Wang, L. (2021). Gamification Strategies for Improving Student Motivation and Paticipation in Online Learning. *Jounra; Og Compter Assisted Learning*, *37*(3), 503–516.

Choi, E., & Kim, S. (2021). The Impact of Android-Based Learning Platform on User Engagement and Accessbility. *Educational Technology Reseach and Develovment*, *69*(5), 2235–2252.

Ferdiana, R., & Ardi, D. (2021). Develovent of Androi- Based Learning Media for Elementary School Students with Gamification. *Journal of Physics: Conference Series*, *1869*(1), 012026.

Garcia, E., & Martinez, A. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student's Engagement and Learning. *Journal of Apllied Research in Higher Education*, *12*(4), 663–679.

Gupta, R., & Patel, S. (2020). Enhancing Interactivity and Accessbility through Android-Based Learning Moduls. *International Journal of Mobile Learning and Organitation*, *14*(4), 321–335.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Motivating Students in Learning Explanatory Text: The Role of Gamification. *Instructional Science*, *48*(2), 371–385.

Handayani, R., & Faturohman, M. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Teks Eksplanasi di Sekolah Menengan Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *36*(2), 162–175.

Herna, S., Khoirunnisa, I., & Kurniawati, D. (2020). The Effect of Android-Based Learning Media with Gamification on Students's Learning Motivation in Social Science Subject. *Journal of Physics: Conference Series*, *1539*(1), 012044.

Johnson, A., & Smith, B. (2023). Effectiveness of Gamification in Enhancing Student's Motivation: A Meta Analysis. *Educational Psychology Review*, *25*(4), 589–607.

Kertayasa. (2012). *Pengembangan soal model PISA berbasis online.* Indonesia PISA Center.

Khorunnisa, I., Subiyakto, A., & Ratnaningsih, N. (2020). The Implementation of Android- Based Learning Media with Gamification in

Improving Science Learning Result. *Journal of Physics: Conference Series*, *1539*(1), 012041.

Kim, S., & Patel, R. (2020). Effect of Gamification on Student Motivation and Achievement in STEM Education. *Compters and Education*, *151*.

Lee, C., & Jones, M. (2022). The Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes: A Longitudinal Study. *Compters and Education*, *176*.

Lin, C. ., & Lee, L. (2021). Understanding Students's Aversion of Exlpanatory Text: Insight from A Cognitive Science Perspective. *Journal of Educational Psychology*, *113*(4), 789–803.

Maharani, N. ., & Isnandar, I. (2021). Kesulitaan Siswa dalam Memahami Teks Ekspalnasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *3*(2), 87–96.

Putra, A. ., Purwanto, A., Pramudya, I., Asbari, M., Wijayanti, L. ., & Romansyah, Y. (2021). The Effect of Android-Based Learning Media with Gamification on Student's Motivation and Learning Ourcomes in Learning Physics. *Journal of Physics: Conference Series*, *1869*(1), 012007.

Putra, R. ., Romansyah, Y., & Saputra, R. . (2020). The Develovment of Android-Based Learning Media with Gamification in Basic Physics Course. *Journal of Physics: Conference Series*, *1539*(1), 012037.

Raisya, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Gamification dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi pada Kelas VII di SMP Negeri 2 Kuningan*. Universitas Kuningan.

Sari, Y. ., & Kosasih, E. (2019). Pemanfaatan Infografis Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi. *Seminar Internastional Riksa Bahasa*. http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/975/874

Smith, A. ., & Jones, K. . (2022). Enhancing Student Engagement with Complex Explanatory Text though Multemedia Learning. *Computer and Education*, *175*(2).

Sukardi, D., Suryani, L., & Maulana, A. (2020). Android- Based Learning Media with Gamification in Improving Student Learning Outcomes in Economics Subject. *Journal of Physics: Conference Series*, *1539*(1), 012042.

Suryanto, A., & Indrianti, Y. (2023). Implementation of Android-Based Learning Media to Enhance User Interactive. *Journal of Educational Technology*, *11*(3), 87–102.

Wang, X., & Li, J. (2022). Exploring the Flexibility of Android-Based Learning Apps for Accessbility in Education. *Computer in Human Behavior*, *129*(3), 123–135.

Winatha, K. ., & Ariningsih, K. . (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *17*(2), 265–274.

Wulandari, F., Kurniawan, B., & Wibowo, F. . (2020). Android-Based Learning Media with Gamification for Improving Mathematics Learning Outcomes in High School. *Journal of Physics: Conference Series*, *1470*(1), 012016.

Zhang, L., & Chen, H. (2020). Designing User-Friendly Android Learing Apss for Enhanced Accessbility. *Interactive Learning Environments*, *28*(6), 768–782.