



GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPLANASI UNTUK SISWA KELAS XI SMA

Caesar Adlu Hakim¹, Didin Widyartono²,
^{1,2}Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kota Malang, 65145, Indonesia
Email: caesar.adlu.1902116@students.um.ac.id, didin.fs@um.ac.id

Corresponding email: didin.fs@um.ac.id

Submitted: 5-April-2024

Published: 1-Desember-2024

DOI: 10.33369/diksa.v10i2.27627

Accepted : 1-November-2024

URL: <https://dx.doi.org/10.33369/diksa.v10i2.27627>

Abstract

This study aims to develop classcraft-based gamification learning in learning to write explanatory texts for grade XI SMA. This research uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely (1) analyze with the stage of analyzing field needs (2) design with the stage of designing products by compiling an outline of media development and lesson plans, (3) development with the stage of developing classcraft products which are then validated by Indonesian language learning material and media experts, (4) implementation with the stage of practitioner testing by two Indonesian language teachers and trials with two stages, namely small group tests and large group tests, and (5) evaluation with the stage of revising the product according to expert and practitioner validation input. The subjects of this research were the XI grade students of SMA Negeri 2 Ponorogo. The results of this study produced a classcraft-based gamification product for learning to write explanatory texts containing material for writing explanatory texts including explanatory text development patterns and how to write explanatory texts. The product developed was validated by material and media experts with an average score of 87.6% which was classified as very feasible. In addition, a practitioner test was conducted by two teachers which resulted in an average score of 91%. Then, a field trial was carried out with two stages, namely a small group test which obtained a result of 89.5% and a large group test which obtained a result of 90.6%. This research shows that classcraft-based gamification is very feasible and can be implemented in classroom learning.

Keywords: Gamification, classcraft, writing explanatory texts

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran gamifikasi berbasis *classcraft* pada pembelajaran menulis teks eksplanasi untuk kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu (1) *analyze* dengan tahap menganalisis kebutuhan lapangan (2) *design* dengan tahap mendesain produk dengan menyusun garis besar pengembangan media dan RPP, (3) *development* dengan tahap mengembangkan produk *classcraft* yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan media pembelajaran bahasa Indonesia, (4) *implementation* dengan tahap uji praktisi oleh dua guru bahasa Indonesia dan uji coba dengan dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, dan (5) *evaluation*

dengan tahap merevisi produk sesuai dengan masukan validasi ahli dan praktisi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo. Hasil penelitian ini menghasilkan produk gamifikasi berbasis *classcraft* pembelajaran menulis teks eksplanasi yang berisi materi menulis teks eksplanasi meliputi pola pengembangan teks eksplanasi dan cara menulis teks eksplanasi. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan media dengan nilai rata-rata sebesar 87,6% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Selain itu, dilakukan uji praktisi oleh dua guru yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 91%. Kemudian dilaksanakan uji coba lapangan dengan dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang memperoleh hasil sebesar 89,5% dan uji kelompok besar yang memperoleh hasil sebesar 90,6%. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *classcraft* sangat layak dan dapat diimplementasikan pada pembelajaran di kelas.

Kata kunci: gamifikasi, *classcraft*, menulis teks eksplanasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari mulai tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Andyani dkk., 2016). Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis menjadi keterampilan yang penting bagi siswa karena dengan menulis siswa dapat mengekspresikan pemikiran dan gagasannya ke dalam tulisan (Putri dkk., 2019). Namun, faktanya kemampuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis masih kurang (Toriyani dkk., 2020). Terutama berkaitan dengan menulis teks eksplanasi (Salfera, 2017).

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau fenomena yang terdiri dari fenomena alam, sosial dan budaya dari sudut pandang ilmiah (Azkiya & Isnandab, 2019). Selain menjadi pengetahuan yang harus dipelajari dan dipahami, pembaca juga mendapatkan informasi atau pengetahuan mengenai peristiwa yang terjadi di sekitar (Faradila dkk., 2018). Pada teks eksplanasi, suatu peristiwa terjadi karena ada peristiwa sebelumnya yang menjadi penyebabnya dan peristiwa tersebut mengakibatkan peristiwa lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 2 Ponorogo yang dilaksanakan 13 Maret 2023, mengutarakan bahwa siswa memiliki kekurangan dalam menyampaikan ide dalam sebuah tulisan, terutama pada teks eksplanasi. Selain itu, metode pembelajaran masih menerapkan metode konvensional pada umumnya yaitu ceramah dan diskusi dengan bantuan media PowerPoint dan papan tulis. Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya media pembelajaran menarik dan mengikuti tren saat ini untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik (Anditasari dkk., 2018). Salah satunya adalah gamifikasi (Sari, 2015).

Gamifikasi adalah pendekatan model yang memanfaatkan desain *game* (seperti karakter, level, dan lencana) dalam berbagai konteks non-*game* untuk memunculkan pengalaman yang familier dengan *game* dalam mendukung aktivitas dan perilaku yang berbeda (Attali & Arieli-Attali, 2015; Huotari & Hamari, 2017). Dengan kata lain, pada prinsipnya gamifikasi mengembangkan elemen-elemen *game* seperti tantangan, penilaian, penghargaan, serta pelibatan perasaan dengan tujuan membuat mekanisme sistem yang menarik. Konsep gamifikasi tidak terbatas pada aplikasi, tetapi dapat meliputi alat, program, dan pembelajaran permainan tradisional baik yang sederhana maupun kompleks yang dapat dimanfaatkan untuk membuat materi, menyampaikan materi dan berdiskusi (Mumpuni & Sagoro, 2018).

Salah satu gamifikasi *role-playing* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di kelas adalah *classcraft* (Rozhenko dkk., 2021). Menurut (Krishnan dkk (2021) *classcraft* adalah contoh gamifikasi yang baik, yang menerapkan konsep *game* ke konteks *non-game*, dan dengan cepat menjadi tren yang menonjol dalam pendidikan modern. *Classcraft* adalah *role-playing game* yang dikembangkan untuk manajemen kelas di tingkat SMA yang tersedia dalam bentuk laman web dan aplikasi (Sanchez dkk., 2017). *Classcraft* menggunakan serangkaian fitur permainan peran, seperti pembuatan karakter, level, pencarian, penetapan tujuan, dan struktur penghargaan berlapis (Schatten & Schatten, 2019).

Penelitian pengembangan gamifikasi pada pembelajaran telah banyak dilakukan sebelumnya. Lutfiyah (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Classcraft* Model Gamifikasi pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK 2 Negeri Purwakarta”. Penelitian tersebut menghasilkan media yang valid dan layak diimplementasikan tanpa revisi, serta pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan pada materi media promosi untuk pemasaran *online* dan HAKI. Selanjutnya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Insani & Nafisah (2022) tentang “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Tampilan *Game* pada Materi SPLDV”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *game classcraft* dan meningkatkan motivasi siswa SMP Negeri 12 Kota Cirebon hingga 70%.

Penelitian pengembangan media juga dikembangkan oleh Wijayanti dkk. (2022) yang judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA” menghasilkan media interaktif berbasis Powtoon & Quizizz pada pembelajaran teks eksplanasi yang valid dan memudahkan pemahaman siswa, serta meningkatkan ketertarikan siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan dengan ketiga penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dan kedua adalah keterampilan menulis teks eksplanasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ketiga memiliki perbedaan pada aspek keterampilan yang ingin dicapai, yaitu keterampilan menulis dan media yang dikembangkan, yaitu *classcraft*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan gamifikasi berbasis media *classcraft* pada pembelajaran menulis teks eksplanasi kelas XI SMA. Tujuan penelitian pengembangan ini menghasilkan gamifikasi berbasis *classcraft* pada pembelajaran teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo.

METODE

Metode yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ini diterapkan dengan pertimbangan dapat memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang terencana, setiap tahapan yang dilalui selalu merujuk pada tahapan sebelumnya yang sudah dievaluasi setiap tahapannya sehingga dihasilkan produk yang valid (Muchson & Widyartono, 2023). Adapun prosedur penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap sebagai berikut. Tahap pertama, *analyze* bertujuan untuk mengidentifikasi data awal yang diperlukan sebagai pedoman dalam penelitian pengembangan gamifikasi berbasis media *classcraft*. Pada tahap ini dilakukan wawancara terkait analisis kebutuhan sehingga dihasilkan data penggunaan media pembelajaran.

Tahap kedua, *design* bertujuan membuat rancangan dengan berpedoman pada hasil tahap analisis. Pada tahap ini disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), garis besar pengembangan media (GBPM), dan instrumen penilaian, hasil

tersebut dijadikan pedoman dalam perancangan *classcraft*. Tahap ketiga, *development* bertujuan untuk mengembangkan gamifikasi berbasis *classcraft* sesuai rancangan sebelumnya dan melakukan uji validasi ahli materi dan media. Hasil tersebut dijadikan pedoman kelayakan media dan revisi produk. Kemudian tahap keempat, *implementation* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mengacu pada rencana yang telah dikembangkan pada tahap ketiga. Selain itu, dilaksanakan uji praktisi, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Tahap kelima yaitu *evaluation* bertujuan untuk memperbaiki produk yang sudah dihasilkan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini merevisi produk sesuai dengan saran validasi ahli media dan materi, serta praktisi dan siswa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini ada tiga, yaitu ahli, praktisi, dan siswa. Kriteria validator ahli materi dan ahli media adalah memiliki pengetahuan dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan media pembelajaran yang merupakan dosen Departemen Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang. Sementara itu, kriteria praktisi adalah guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia SMA kelas XI, dan memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia minimal lima tahun. Kemudian, subjek uji coba merupakan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo

Instrumen

Instrumen pada penelitian pengembangan ini adalah kuesioner yang terbagi atas lembar validasi ahli materi dan media, angket respons praktisi bahasa Indonesia, dan angket respons siswa. Kuesioner tersebut menggunakan skala likert 1- 4 dengan opsi jawaban meliputi sangat baik (SB), baik (B), kurang (K), dan sangat kurang (SK) (Sugiyono, 2016).

Tabel 1. Pedoman skala likert

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Kurang	2
4	Sangat Kurang	1

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis yang dilaksanakan dengan dua tahap, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah kegiatan mengurutkan dan mengategorikannya data yang ditemukan yang menghasilkan suatu temuan dengan acuan masalah yang ingin dijawab (Saleh, 2017). Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dari angket penilaian produk. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menghitung persentase skor jawaban keseluruhan dengan menggunakan rumus Arikunto (2016), yaitu dengan menjumlah skor keseluruhan jawaban responden pada seluruh item dibagi dengan skor ideal keseluruhan, kemudian mengalikannya dengan 100%.

Persentase yang telah dihitung menggunakan rumus tersebut dianalisis kelayakannya berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Persentase tingkat kelayakan media menurut Arikunto (2016) sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria kelayakan media

Tingkat Persentase	Kriteria	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat Layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi dengan sedikit revisi
56%-74%	Kurang Layak	Revisi sesuai catatan ahli
< 55%	Tidak Layak	Revisi total

HASIL

Pelaksanaan penelitian pengembangan gamifikasi berbasis *classcraft* dilakukan dalam lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan evaluasi yang dijelaskan sebagai berikut.

Tahap *Analyze*

Pada tahap analisis terbagi menjadi dua prosedur, yaitu prosedur pertama mengenai analisis kebutuhan terhadap media yang akan dikembangkan dengan melakukan wawancara. Mengacu hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo, diketahui bahwa “belum ada media gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara umum, terutama pada teks eksplanasi”. Media pembelajaran hanya terbatas pada PowerPoint, papan tulis, dan film.

Prosedur kedua adalah analisis materi yang sesuai dengan media *classcraft*. Kompetensi dasar yang sesuai dengan media ini adalah menulis teks eksplanasi dengan KD 4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan. Kemudian kompetensi dasar tersebut diuraikan menjadi dua tujuan pembelajaran yaitu, 1) peserta didik mampu menentukan pola pengembangan dalam menulis teks eksplanasi dan 2) peserta didik mampu menulis teks eksplanasi berdasarkan struktur dan kebahasaan.

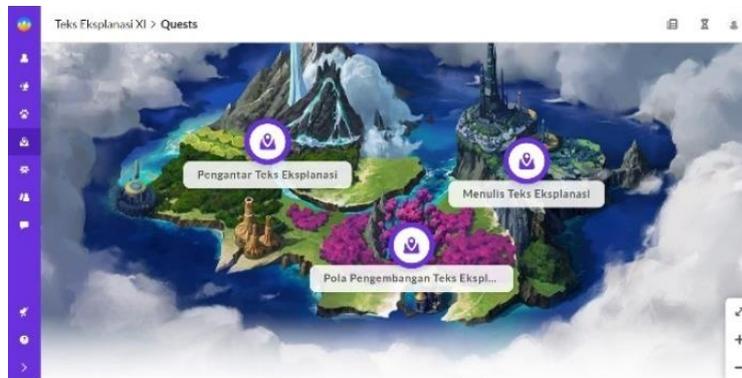
Tahap *Design*

Terdapat beberapa langkah yang dilaksanakan oleh peneliti pada tahap desain yang diuraikan sebagai berikut. Langkah pertama, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai KD yang telah ditetapkan pada tahap analisis, sekaligus menyusun materi yang mengacu pada RPP yang telah dibuat. Materi yang akan disajikan meliputi pola pengembangan teks eksplanasi dan menulis teks eksplanasi berdasarkan struktur dan kebahasaan yang bersumber pada buku Bahasa Indonesia kelas XI kurikulum 2013 dan internet.

Langkah kedua yaitu menyusun garis besar pengembangan media (GBPM) yang didalamnya mencakup pendahuluan, tujuan pembelajaran, *flowchart*, *story board*, hingga langkah-langkah pembelajaran berbasis *classcraft*. Langkah ketiga pada tahap ini adalah membuat instrumen penilaian yang bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan angket. Instrumen penilaian ditujukan untuk ahli pendidikan bahasa Indonesia, ahli media, praktisi (guru), dan peserta didik.

Tahap Development

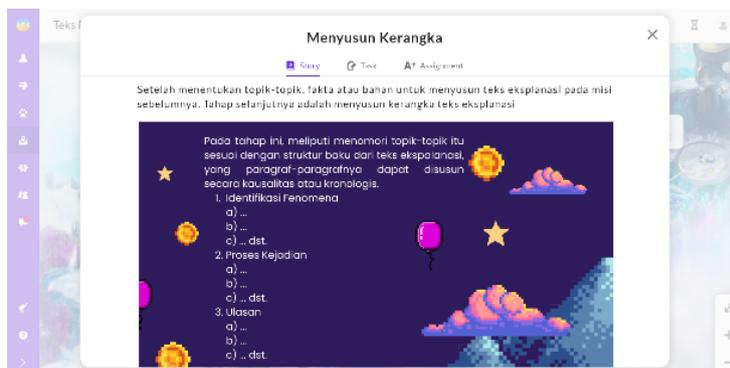
Dalam tahap ini prosedur yang dilakukan oleh peneliti meliputi: (1) mengembangkan gamifikasi berbasis *classcraft* sesuai rancangan pada tahap sebelumnya. (2) melakukan uji validasi produk media *classcraft* oleh ahli yang berguna untuk menentukan kelayakan media untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Tampilan peta pada fitur Quest

Tahap pertama yaitu mengembangkan gamifikasi berbasis *classcraft*. Dalam pengembangan media *Classcraft*, terdapat beberapa fitur yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran seperti, *quest* yang didalamnya terdapat peta untuk setiap sub bab dalam pembelajaran. Setiap peta pengembang dapat menambahkan maksimal 6 misi. Pada fitur misi inilah kegiatan pembelajaran berlangsung dan setiap misi terdapat beberapa fitur yaitu, *story*, *taks*, *A+ Assignment*, dan *Discussion*. Misi tersebut dapat diselesaikan secara berurutan mulai misi pertama hingga terakhir. Dengan demikian, siswa tidak bisa membuka misi selanjutnya jika belum menyelesaikan misi pertama, sesuai dengan langkah yang telah ditetapkan oleh pengembang (guru).

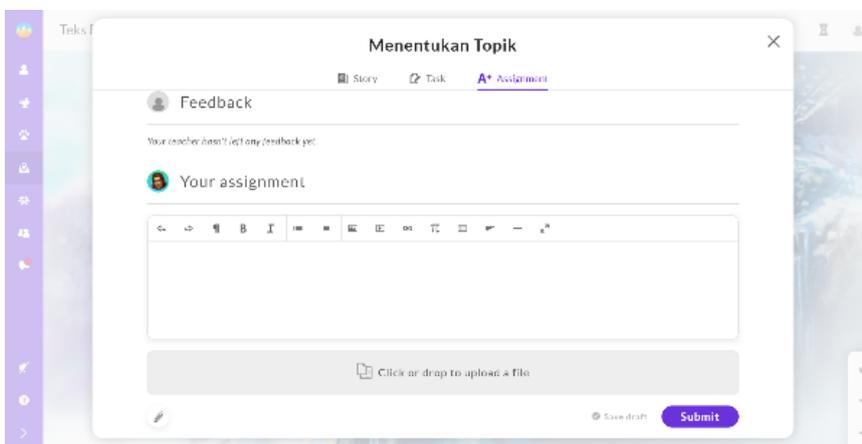
Pada fitur *story* dapat menampilkan materi dengan format PDF, *document*, *powerpoint*, gambar, video yang terhubung dengan Youtube atau tautan *link*. Sedangkan untuk fitur task berisi tugas/soal untuk menguji pemahaman peserta didik yang pada nantinya dikumpulkan pada fitur *A+ Assignment* yang memiliki berbagai macam fitur dalam pengumpulan tugasnya, seperti *document*, *PDF*, *link*, dan kolom uraian langsung. Pada fitur tersebut juga ditampilkan hadiah yang diperoleh jika menyelesaikan misi tersebut dan batas waktu mengerjakan misi. Selain itu, guru dapat memberikan nilai/masukan pada kolom *feedback* yang juga ditampilkan pada fitur *A+ Assignment*. Kemudian, terdapat fitur *Discussion* yang berguna untuk berdiskusi antar siswa dengan cara saling membalas pesan yang mereka kirim.



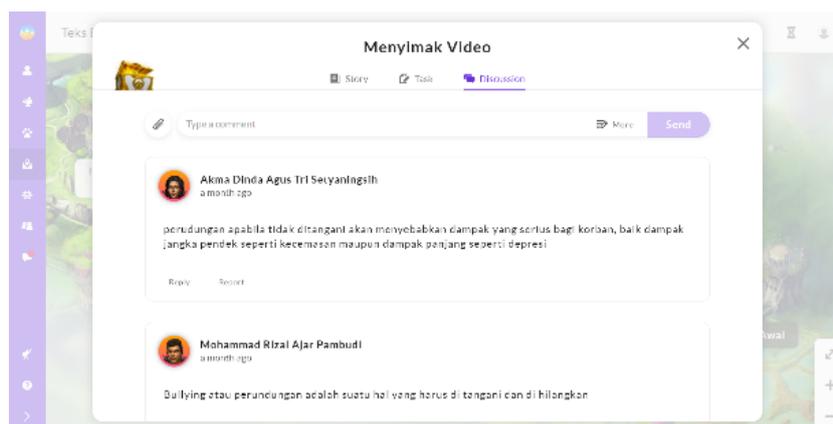
Gambar 2. Tampilan fitur Story



Gambar 3. Tampilan Fitur *Task*



Gambar 4. Tampilan fitur *A+ Assignment*



Gambar 5. Tampilan Fitur *Discussion*

Materi menulis teks eksplanasi terbagi menjadi tiga peta yang masing-masing didalamnya terdapat lima sampai enam misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Pada peta pertama mengenai apersepsi teks eksplanasi secara umum, peta kedua terdapat materi mengenai pola pengembangan teks eksplanasi, dan peta ketiga mengenai materi menulis teks eksplanasi.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi materi dan media yang dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2023 dengan dua validator yang merupakan dosen Departemen Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang. Hasil kedua data validasi diuraikan sebagai berikut. Hasil data kuantitatif validasi materi dan media memperoleh nilai total rata-rata sebesar 87,6% dan tergolong dalam kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa produk yang telah dikembangkan memperoleh kelayakan yang baik dari aspek isi, kebahasaan, dan media. Pada aspek isi memperoleh persentase 83,7%, aspek kebahasaan memperoleh persentase 87,5%, dan aspek media memperoleh persentase 91,7%.

Tidak hanya data kuantitatif, validasi materi dan media juga menghasilkan data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh dua ahli. Beberapa saran dari validator di antaranya yaitu perlu petunjuk penggunaan media untuk memberikan pengenalan pengoperasian kepada siswa, perlu melakukan pra kegiatan yang mengarah ke penulisan teks eksplanasi, dan pada pertanyaan yang berada pada tataran LOTS harus diganti dengan pertanyaan yang berkaitan langsung dengan analisis teks eksplanasi (HOTS).

Tahap Implementation

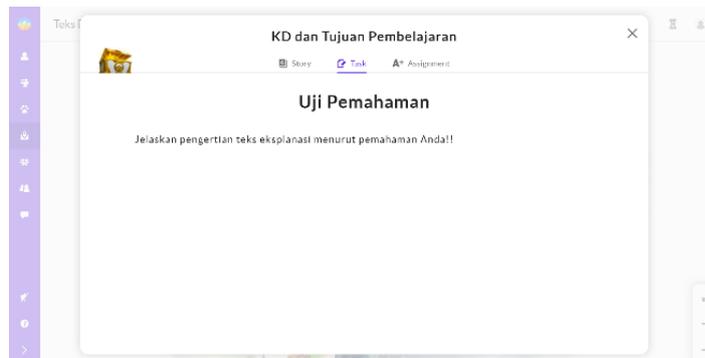
Gamifikasi berbasis *classcraft* yang telah dikembangkan dan dikategorikan layak uji coba lapangan, selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik dan angket praktisi guru. Angket praktisi guru dilakukan pada tanggal 10 April 2023 dengan dua praktisi yang merupakan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo. Hasil data kuantitatif dua praktisi mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 91% yang tergolong dalam kriteria praktis. Terdapat 2 aspek yang dinilai, yaitu: (1) aspek isi mendapatkan persentase sebesar 91,6% dan (2) aspek media mendapatkan persentase sebesar 91%. Selain itu, terdapat data kualitatif berupa komentar atau saran dari dua praktisi yaitu perlu disosialisasikan sebelum memulai pembelajaran kepada siswa, dan penyampaian materi di awal dominan tekstual.

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan secara dua tahap yaitu: (1) uji kelompok kecil dengan jumlah sampel 6 siswa kelas XI IPS 3 dan (2) uji kelompok besar dengan jumlah sampel 29 siswa kelas XI IPA 7. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 10 April 2023 dengan sampel 6 siswa. Berdasarkan hasil angket uji kelompok kecil tersebut secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 89,5% dengan kriteria praktis. Tahap selanjutnya adalah uji kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023 dengan sampel 29 siswa. Terdapat tiga aspek penilaian yang meliputi aspek penyajian, aspek penggunaan, dan aspek kebahasaan. Berdasarkan hasil angket uji kelompok besar secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 90,6% yang termasuk kriteria praktis

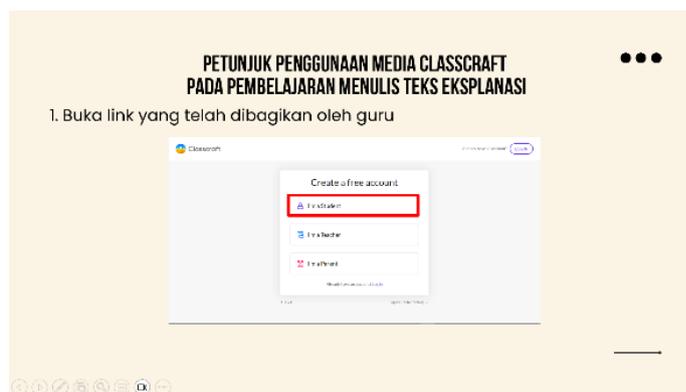
Tahap Evaluation

Tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk yang sudah dihasilkan. Tahap evaluasi terdapat dua langkah yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Namun, penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan evaluasi formatif karena tujuan penelitian ini untuk mengembangkan gamifikasi berbasis *classcraft* dan bukan untuk mengetahui efektivitas pada media pembelajaran yang dibuat. Berdasarkan kritik, saran dan masukan dari ahli media dan materi, praktisi (guru), dan siswa, pengembang telah melakukan revisi sesuai dengan saran tersebut. Saran dari ahli media dan materi yaitu mengubah soal pada tataran LOTS menjadi HOTS. Pada soal peta pertama misi kedua terdapat soal "sebutkan pengertian teks eksplanasi!" yang

kemudian direvisi menjadi “jelaskan pengertian teks eksplanasi menurut pemahaman Anda!”. Tampilan revisi soal HOTS dapat dilihat pada Gambar 6. Kemudian, saran dari praktisi dan siswa adalah perlu adanya petunjuk penggunaan *classcraft* dan penjelasan beberapa fitur dalam *classcraft*. Terkait permasalahan tersebut, pengembang membuat petunjuk penggunaan dan penjelasan fitur *classcraft* dengan powerpoint yang dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 6. Hasil revisi soal LOTS menjadi HOTS



Gambar 7. Petunjuk penggunaan *Classcraft*

PEMBAHASAN

Pengembangan gamifikasi berbasis *classcraft* dilatarbelakangi dari hasil analisis pada tahapan ADDIE yang dilaksanakan pada SMA Negeri 2 Ponorogo. Mengacu pada analisis yang telah dipaparkan dalam hasil di atas, menyatakan bahwa dengan adanya penelitian pengembangan ini dikarenakan belum ada media gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara umum, terutama pada teks eksplanasi. Media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada PowerPoint, papan tulis, dan film. Pasalnya, seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan pemanfaatan berbagai gadget dan koneksi internet pada pembelajaran (Widyartono, 2021). Hasil analisis juga menyebutkan metode yang digunakan hanya terbatas ceramah dan diskusi. Dengan demikian, peneliti mengembangkan gamifikasi berbasis *classcraft* pembelajaran menulis teks eksplanasi untuk siswa kelas XI SMA.

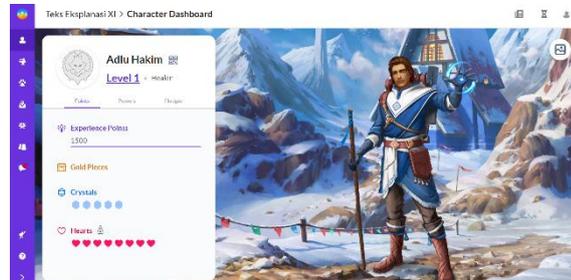
Gamifikasi Berbasis *Classcraft*

Produk yang telah dikembangkan dapat diakses melalui pranala berikut ini: <https://accounts.classcraft.com/signup/student>. Selain tersedia pada laman web, kini

Classcraft sudah tersedia dalam bentuk aplikasi berbasis *android* maupun *iOS*, sehingga guru dan siswa dapat menggunakan *classcraft* dari berbagai perangkat yang memiliki akses internet (Amalia, 2021). Produk hanya dapat diakses oleh siswa dan guru yang memiliki kode untuk bergabung ke dalam kelas *classcraft*.



Gambar 8. Tampilan awal memilih karakter

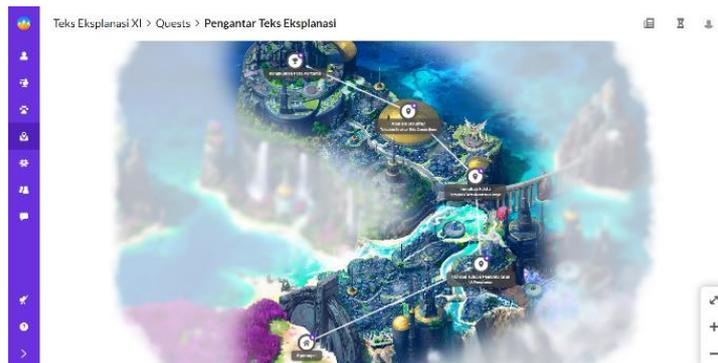


Gambar 9. Halaman utama *Classcraft*

Setelah masuk dengan kode yang telah dibagikan, siswa dapat memilih karakter yang disukainya. Terdapat 3 karakter pada *classcraft* yaitu *Guardian*, *Healer*, dan *Mage* yang mempunyai kekuatan yang berbeda. Selain itu, siswa juga dapat memiliki jenis kelamin dan bentuk wajah karakter tersebut. Kemudian, siswa dapat memulai pembelajaran dengan memilih fitur *Quest*. *Quest* adalah fitur utama pada *classcraft* yang membantu guru untuk mengimplementasikan pembelajaran petualangan di kelas yang diperuntukkan kepada siswa dengan desain berbentuk peta (Rivera-Trigueros & Sánchez-Pérez, 2020). Deskripsi produk terbagi menjadi dua bagian isi dan media yang dijabarkan sebagai berikut.

Gamifikasi berbasis *classcraft* berisi tentang materi menulis teks eksplanasi. Pada bagian isi terbagi menjadi tiga tahap, yaitu (1) apersepsi, (2) pola pengembangan teks eksplanasi, dan (3) menulis teks eksplanasi. Tahap pertama, apersepsi berisi mengenai pengertian, menentukan fakta pada teks eksplanasi yang berjudul Banjir, dan menentukan struktur teks eksplanasi pada teks yang berjudul Gempa Aceh. Apersepsi dalam pembelajaran adalah menghubungkan materi sebelumnya dengan materi baru, sebagai batu loncatan sampai mana siswa menguasai materi sebelumnya sehingga dengan mudah menyerap pelajaran baru (Raihanah, 2021).

Tahap kedua berisi video yang berjudul Perundungan (*bullying*) yang dibuat oleh kemdikbud dan siswa berdiskusi mengenai topik tersebut. Kemudian disajikan pola pengembangan teks eksplanasi beserta cara menentukannya. Siswa kemudian menentukan pola pengembangan video tersebut dan dua penggalan teks eksplanasi. Tahap ketiga menampilkan video kembali yang berjudul Perundungan (*bullying*) dan siswa secara berkelompok menentukan topik dan fakta pada video tersebut. kemudian disajikan langkah-langkah menyusun teks eksplanasi dan siswa secara berkelompok menyusun teks eksplanasi berdasarkan topik video tersebut. Tahap selanjutnya menambahkan materi ke dalam media *classcraft* pada fitur *quest*. Fitur *quest* dibagi menjadi tiga peta. Peta pertama mengenai apersepsi, peta kedua berisi pola pengembangan teks eksplanasi, dan peta terakhir berisi menulis teks eksplanasi. Adapun penjelasan setiap peta diuraikan sebagai berikut.



Gambar 10. Tampilan misi pada peta pertama

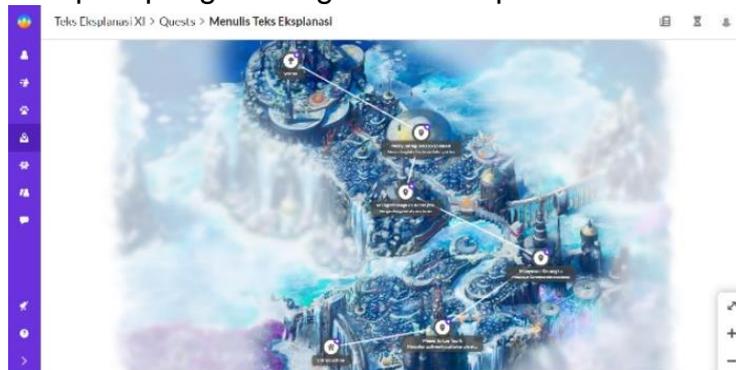
Peta pertama mengenai apersepsi yang bertujuan untuk mengulang kembali pemahaman siswa mengenai pengertian, fakta dalam teks, dan struktur teks eksplanasi. Peta ini terdapat 5 misi yang harus diselesaikan oleh siswa yang terdiri dari materi, kuis pemahaman, dan beberapa soal. Berikut 5 misi yang terdapat pada peta pertama: (1) misi pertama berisi tentang ucapan selamat datang dan penjelasan mengenai topik yang akan dibahas pada peta pertama, (2) misi kedua berisi tentang KD dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, serta kuis uji pemahaman mengenai pengertian teks eksplanasi, (3) misi ketiga disajikan teks eksplanasi yang berjudul “Banjir” dan siswa menentukan minimal 2 fakta yang terdapat dalam teks tersebut, (4) misi keempat disajikan teks eksplanasi yang berjudul “Gempa Aceh” dan siswa menentukan struktur teks tersebut, dan (5) misi terakhir berisi tentang rangkuman mengenai pengertian, struktur, dan ciri teks eksplanasi, serta ucapan selamat telah menyelesaikan peta pertama.



Gambar 11. Tampilan misi pada peta kedua

Pada peta kedua berisi tentang pola pengembangan teks eksplanasi yang terbagi menjadi 5 misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Berikut 5 misi yang terdapat pada peta kedua: (1) misi pertama berisi ucapan selamat datang dan penjelasan mengenai topik yang akan dibahas pada peta kedua, (2) misi kedua berisi tentang video *youtube* yang berjudul “Perundungan (*bullying*)” dengan durasi 4 menit 56 detik yang dibuat oleh kemdikbud dan siswa berdiskusi mengenai topik video tersebut pada fitur *discussion*, (3) misi ketiga berisi materi mengenai pola pengembangan teks eksplanasi, (4) misi ketiga berisi tips menentukan pola pengembangan teks eksplanasi. Kemudian terdapat kuis berisi beberapa penggalan teks eksplanasi dan

siswa menentukan pola pengembangan pada penggalan teks eksplanasi tersebut, (5) misi terakhir terdapat rangkuman mengenai jenis pola pengembangan teks eksplanasi dan tips menentukan pola pengembangan teks eksplanasi.



Gambar 12. Tampilan misi pada peta ketiga

Pada peta terakhir berisi tentang menulis teks eksplanasi berdasarkan struktur dan kebakasaannya yang terbagi menjadi 6 misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Berikut 6 misi mengenai menulis teks eksplanasi: (1) misi pertama berisi ucapan selamat datang dan penjelasan tentang materi yang akan dibahas, (2) misi kedua berisi tentang langkah-langkah menulis teks eksplanasi, selanjutnya disajikan video *youtube* yang sama dengan peta kedua misi kedua dan siswa secara berkelompok mengidentifikasi topik-topik atau fakta yang terdapat pada video tersebut, (3) misi ketiga berisi tentang langkah kedua dalam menulis teks eksplanasi yaitu menyusun kerangka teks eksplanasi dan siswa secara berkelompok menyusun topik-topik atau fakta yang telah ditemukan dalam video sebelumnya ke dalam kerangka teks eksplanasi, (4) misi keempat berisi tentang cara mengembangkan kerangka dan siswa secara berkelompok menyusun kerangka teks eksplanasi menjadi teks eksplanasi yang sesuai dengan struktur dan kebakasaan, (5) misi kelima berisi tentang perintah perwakilan kelompok untuk mempresentasikan di depan kelas dan kelompok lain memberikan komentar dan saran pada kolom *discussion*, dan (6) misi terakhir berisi rangkuman materi langkah-langkah menyusun teks eksplanasi.

Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan materi yang menghasilkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket hasil validasi, sedangkan data kualitatif berupa saran, komentar maupun kritik dari validator ahli. Berdasarkan data kuantitatif, gamifikasi berbasis media *classcraft* yang telah dikembangkan memperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 87,6% sehingga tergolong dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Aspek media mendapatkan nilai persentase tertinggi dibandingkan aspek lainnya yaitu sebesar 91,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi, tata letak, tipografi, gambar pada media *classcraft* telah baik dan menarik. Selain itu, Krishnan dkk. (2021) menemukan bahwa fitur signifikan yang terdapat pada *classcraft* adalah tata letak konten di layar, yang memberikan kemudahan untuk dibaca dan dilihat.

Selain aspek media, terdapat aspek kebakasaan yang mendapatkan nilai tertinggi kedua yaitu sebesar 87,5%. Hal-hal yang dinilai dalam aspek kebakasaan meliputi kesesuaian kata dengan KBBI, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD), kalimat yang digunakan efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Hal tersebut selaras dengan penelitian Revita dkk. (2023) bahwasanya kata-kata yang dibahasakan dengan baik dan benar akan memudahkan

seseorang dalam memahami permasalahan dan mengolah informasi yang didapatkan. Pada aspek isi memperoleh persentase sebesar 83,7% yang memiliki nilai paling rendah di antara kedua aspek lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran, keakuratan konsep dan definisi yang disajikan, susunan materi dalam *classcraft* sistematis dan mudah dipahami. Namun, dalam aspek ini terdapat soal yang masih pada tataran KD pengetahuan yang seharusnya masuk pada tataran KD keterampilan.

Data uji praktisi diperoleh dari penilaian dua guru yang merupakan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Ponorogo. Terdapat dua aspek yang menjadi penilaian dalam uji praktisi ini yaitu aspek isi dan media. Berdasarkan data kuantitatif, gamifikasi berbasis media *classcraft* yang telah divalidasi ahli memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 91% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini selaras dengan penelitian Sanchez dkk. (2017) menyatakan bahwa penerapan media *classcraft* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerja sama yang baik antara guru dengan siswa karena telah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran gamifikasi berbasis *classcraft* juga meningkatkan kompetensi profesional guru Krishnan dkk. (2021).

Setelah uji validasi ahli media dan materi, serta praktisi dengan dua guru Bahasa Indonesia, gamifikasi berbasis media *classcraft* telah layak untuk diujicobakan pada siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan data kuantitatif kelompok kecil dengan sampel 6 siswa, gamifikasi berbasis media *classcraft* memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 89,5%. Terdapat 10 pertanyaan yang menjadi penilaian dalam angket respons yang memuat tiga aspek yaitu penyajian, kebahasaan, dan penggunaan. Selain data kuantitatif, terdapat juga data kualitatif yang berupa komentar dan saran dari siswa kelompok kecil. Siswa memberikan respons baik dengan mengungkapkan bahwa media *classcraft* yang dikembangkan sangat menarik, seru, tidak membuat bosan, dan berbeda dengan media lainnya. Hal ini selaras dengan temuan Çakıroğlu dkk. (2017) menunjukkan bahwa gamifikasi sangat diminati siswa karena faktanya siswa kini tumbuh dengan media interaktif dan *game* sudah menjadi kebiasaan mereka. Dengan demikian, gamifikasi di ruang kelas dapat menarik dan memotivasi siswa (Glover, 2013).

Berdasarkan data kuantitatif uji kelompok besar dengan jumlah 29 siswa, gamifikasi berbasis media *classcraft* memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 90,6%. Pada aspek penyajian mendapatkan nilai persentase sebesar 89%. Hal-hal yang dinilai dalam aspek penyajian meliputi materi yang terdapat di *classcraft* mudah dipahami dan berkaitan dengan sehari-hari, tampilan media *classcraft* menarik dan seru, dan misi dalam media *classcraft* menumbuhkan rasa ingin tahu. Hal ini selaras dengan penelitian (Forsberg, 2018) menekankan bahwa media *classcraft* dapat meningkatkan kesenangan siswa dan memberikan lebih banyak stimulus yang berbeda pada proses pembelajaran mereka.

Aspek penggunaan mendapatkan nilai persentase sebesar 91,1%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *classcraft* memudahkan memahami materi teks eksplanasi, tidak membosankan, berbagai fitur mudah dipahami, dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini selaras dengan penelitian Denny (2020) bahwasanya terdapat korelasi antara motivasi siswa dengan pemanfaatan media yang sesuai dengan kondisi siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, hasil penelitian Asari dkk. (2020) menunjukkan bahwa teknologi berpengaruh terhadap kinerja pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya gamifikasi berbasis media *classcraft* karena tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi,

dan pemahaman siswa dengan menggunakan lingkungan yang menyenangkan (Khaleel dkk., 2016). Lebih lanjut (Membrive & Armie, 2020) dalam penelitiannya 86% responden sangat tertarik dan memotivasi untuk belajar bahasa Inggris melalui *classcraft*.

SIMPULAN DAN SARAN

Gamifikasi berbasis *classcraft* pembelajaran menulis teks eksplanasi kelas XI SMA dengan model ADDIE mendapatkan hasil sangat layak dan dapat diimplementasikan. Gamifikasi berbasis *classcraft* tersedia pada situs web dan aplikasi *android* dan *iOS* yang dapat dioperasikan melalui gawai, laptop, dan komputer. Hasil dari produk gamifikasi berbasis *classcraft* diperoleh materi pembelajaran menulis teks eksplanasi dan kelas *classcraft*. Isi materi menulis teks eksplanasi terdiri dari apersepsi yang didalamnya terdapat pengertian, fakta dalam teks, dan struktur teks eksplanasi, pola pengembangan teks eksplanasi, cara menentukan pola pengembangan teks eksplanasi, dan langkah-langkah menulis teks eksplanasi. Selain itu, kelas *classcraft* pada fitur *quest* terbagi menjadi tiga peta. Peta pertama mengenai apersepsi teks eksplanasi dengan 5 misi, peta kedua mengenai pola pengembangan teks eksplanasi dengan 5 misi, dan peta ketiga mengenai menulis teks eksplanasi dengan 6 misi didalamnya.

Peneliti memiliki saran untuk peneliti masa depan yang tertarik mengkaji gamifikasi berbasis *classcraft* untuk lebih memanfaatkan berbagai macam fitur yang tersedia dalam *classcraft* yang dapat membantu jalannya pembelajaran di kelas. Harapannya pengembangan gamifikasi harus terus dikembangkan dalam pembelajaran di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. Z. (2021). Pemanfaatan Media Classcraft Dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa Madrasah Aliyah Darul Ulum Tlasih Sidoarjo. *Tesis*.
- Anditasari, R., Matutik, & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 107–114.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10379>
- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujiyanto, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 4(2), 164–165.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asari, A., Widyartono, D., Shah, N. A. K., & Dharma, B. A. (2020). The effect of knowledge management integration on e-learning system toward lecturers' performance at university institutions. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*, 40(6), 334–338.
<https://doi.org/10.14429/djlit.40.6.15784>
- Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance? *Computers and Education*, 83, 57–63.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.012>
- Azkiya, H., & Isnandab, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VII MTsN Durian Tarung Padang. *Bahastra*, 38(2), 95.

- <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i2.8495>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Çakıroğlu, Ü., Başıbüyük, B., Güler, M., Atabay, M., & Yılmaz Memiş, B. (2017). Gamifying an ICT course: Influences on engagement and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 69, 98–107.
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2016.12.018>
- Denny, D. (2020). Motivasi terhadap Kuliah Daring Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease (covid-19) pada Mahasiswa STMB Multi Smart Medan. *Jurnal Ilmiah SMART*, 4(2), 107–117.
- Faradila, U., Syambasril, & Wartiningih, A. (2018). Peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi menggunakan metode inquiri learning pada siswa kelas viia. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 1–10.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/26058>
- Forsberg, J.-P. (2018). *Gamification in education-utilization in teaching of languages*. 30.
- Glover, I. (2013). Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners. In *Proceedings of the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1), 21–31.
<https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Insani, R. K., & Nafisah, Z. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Tampilan Game Pada Materi SPLDV. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, IV(1), 271–282.
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., Wook, T. S. M. T., & Ismail, A. (2016). Gamification elements for learning applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), 868–874.
<https://doi.org/10.18517/ijaseit.6.6.1379>
- Krishnan, S. D., Norman, H., & Yunus, M. M. (2021). Online gamified learning to enhance teachers' competencies using classcraft. *Sustainability (Switzerland)*, 13(19). <https://doi.org/10.3390/su131910817>
- Lutfiyah, A. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Classcraft Model Gamification pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK 2 Negeri Purwakarta* [Universitas Negeri Malang].
<http://repository.um.ac.id/id/eprint/259341>
- Membrive, V., & Armie, M. (2020). *Beyond Gamification: Classcraft As an Engagement Tool in the Teaching of English As a Second Language*. 73–76.
<https://doi.org/10.36315/2020end016>
- Muchson, A., & Widyartono, D. (2023). Janaka : Aplikasi Android Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Kurikulum SMK Pusat Keunggulan Pendahuluan Pada pembelajaran diperlukan perangkat yang dapat membantu proses belajar mengajar . Perangkat yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain bahan. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6, 165–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.553>
- Mumpuni, I. P., & Sagoro, E. M. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Implementation of Gamification Through Powtoon on Journal of. *Pendiikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–15.
- Putri, S. R., Gani, E., & Hafriison, M. (2019). Korelasi Keterampilan Membaca

- Pemahaman Teks Eksplanasi Dengan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Batusangkar. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 188. <https://doi.org/10.24036/103935-019883>
- Raihanah. (2021). *Pelaksanaan Pemberian Apersepsi pada Proses Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MIN 4 Tabalong* [UIN Antasari Banjarmasin]. <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/17486>
- Revita, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2023). Peran Bahasa dalam Penerapan Ilmu Pengetahuan. *Journal on Education*, 5(2), 2981–2987. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.949>
- Rivera-Trigueros, I., & Sánchez-Pérez, M. del M. (2020). *Classcraft as a Resource to Implement Gamification in English-Medium Instruction*. *January*, 356–371. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2318-6.ch017>
- Rozhenko, O. D., Darzhaniya, A. D., Bondar, V. V., & Mirzoian, M. V. (2021). Gamification of education as an addition to traditional educational technologies at the university. *CEUR Workshop Proceedings*, 2914, 457–464.
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. In *Pustaka Ramadhan*. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Salfera, N. (2017). Eksplanasi Dengan Menggunakan Media. *Pendidikan Indonesia*, 3(2), 32–43.
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2017). Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*, 22(2), 497–513. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9489-6>
- Sari, S. D. P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 115–123. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>
- Schatten, M., & Schatten, M. (2019). Gamification of game programming education : A case study in a Croatian high school. *Central European Conference on Information and Intelligent Systems*, 1, 13–18. <http://archive.ceciis.foi.hr/app/public/conferences/2019/Proceedings/CG/CG3.pdf>
- Toriyani, S., Sarwono, S., & Gumono. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Muara Beliti. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 93–106. <https://doi.org/10.33369/diksa.v6i2.9694>
- Widyartono, D. (2021). Academic Writing Learning Model in Higher Education Based on Hybrid Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012047>
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>