

Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Anguttara Nikaya di STABN Sriwijaya

Oleh:

Rusmiyati¹

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya

E-mail : rummyzho@gmail.com

Proses Review 10 April – 18 Mei 2025, dinyatakan lolos 19 Mei 2025

ABSTRACT

The Anguttara Nikaya course is a compulsory subject in the Buddhist Religious Education Study Program. Students often struggle to understand sutta texts due to their metaphorical language and repetitive narrative structure. This study aims to measure the effectiveness of the gamification method in improving student learning outcomes. The research employs a quantitative approach using a Single Subject Research (SSR) design with the Applied Behavior Analysis (A-B-A) type. The results indicate that in the initial baseline phase (A1), students had a low understanding of sutta. After implementing the gamification method during the intervention phase (B), there was a significant improvement in comprehension and learning motivation. In the final baseline phase (A2), student performance remained stable and nearly matched the intervention phase. The gamification method has proven to be an effective tool in enhancing student learning outcomes and can be applied as an interactive learning approach in Buddhist studies.

Keywords: *Anguttara Nikaya, Gamification, Learning Outcomes, STABN Sriwijaya.*

ABSTRAK

Pembelajaran Anguttara Nikaya merupakan mata kuliah wajib dalam Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha. Mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam memahami teks sutta karena penggunaan bahasa kiasan dan pengulangan dalam struktur narasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain Single Subject Research (SSR) tipe Applied Behavior Analysis (A-B-A). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap awal (baseline A1), pemahaman mahasiswa terhadap sutta masih rendah. Setelah diterapkan metode gamifikasi pada tahap intervensi (B), terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Pada tahap akhir (baseline A2), hasil belajar tetap stabil dan hampir setara dengan kondisi intervensi. Metode gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran interaktif dalam studi agama Buddha.

Kata Kunci: *Anguttara Nikaya, Gamifikasi, Hasil Belajar, STABN Sriwijaya*

I. PENDAHULUAN

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha (PKB) merupakan prodi yang terdapat di Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya (STABN Sriwijaya) Tangerang-Banten. Prodi PKB merupakan prodi yang meluluskan tenaga pendidik di bidang PKB sebagai guru PKB. Dalam sebaran mata kuliah di prodi PKB muatan mata kuliah dengan teori-teori ajaran Buddha sangatlah mendominasi. Teori-teori ini dibagi menjadi 3 bagian besar yang terdiri atas Vinaya Pitaka, Sutta Pitaka, dan Abhidhamma Pitaka. Di semester genap khususnya semester 2 prodi PKB terdapat salah satu mata kuliah yang merupakan bagian dari Sutta Pitaka yaitu mata kuliah Anguttara Nikaya.

Dalam buku panduan Tripitaka, Anguttara Nikaya terdiri dari 9557 Sutta pendek yang dibagi menjadi sebelas nipata (kelompok). Masing-masing kelompok masih dibagi lagi dengan sebutan vagga setiap satu vagga berisikan sepuluh sutta. Setiap nipata mengandung sutta meningkat dari satu butir sampai sebelas butir. Anguttara Nikaya juga diatur menurut angka. Dalam sesi diskusi dengan mahasiswa semester 2 prodi PKB, pembelajaran Anguttara Nikaya dianggap sebagai salah satu mata kuliah yang tidak mudah untuk dipahami dan dipelajari oleh mahasiswa, dimana dalam proses pembelajaran mahasiswa dituntut untuk menguasai dan memahami bahasa sutta yang notabene banyak menggunakan analogi dan perumpamaan untuk menjelaskan sesuatu hal. Hal ini menjadi salah satu tantangan tersendiri tentunya untuk dosen pengampu mata kuliah Anguttara Nikaya, untuk menyampaikan materi ajar melalui sistem

belajar yang menarik dan iklim belajar yang menyenangkan.

Tidak hanya itu, bersumber pada proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas semester 2 Prodi PKB diperoleh data berkenaan dengan hasil belajar mahasiswa yang rendah. Kondisi ini diakibatkan oleh beberapa sebab yaitu sebab dari diri mahasiswa sendiri ataupun sebab dari luar diri mahasiswa. Sebab dari diri mahasiswa dapat diidentifikasi yaitu; kurang semangatnya mahasiswa dalam pembelajaran karena jumlah mahasiswanya sedikit di semester 2 prodi PKB, menganggap bahwa materi sutta sulit dipahami serta membingungkan, dan terdapat beberapa mahasiswa merasa salah memilih jurusan perkuliahan. Sedangkan faktor dari luar yang dapat diidentifikasi yaitu; terdapat dosen sering melakukan penugasan, adanya kendala komunikasi dengan dosen, dosen dalam pemilihan metode belajar yang kurang variatif dan cenderung membuat mahasiswa menjadi pasif, tidak kreatif, tidak semangat belajar, dan verbalisme

Ada berbagai cara yang dapat kita lakukan oleh pendidik untuk memotivasi, semangatkan, meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar mahasiswa. Salah satu solusi yang tepat adalah dengan memilih metode belajar yang mampu mengakomodir kebutuhan mahasiswa dalam membangkitkan minat dan semangat mahasiswa dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik. Metode gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen game dalam belajar, misalnya score, level, progress, gift, leaderboard, and challenge. Menurut (Handani et al., 2016) pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran sanggup memberi pengaruh kepada siswa untuk

mempelajari materi, dengan mempertimbangkan karakteristik dari siswa itu sendiri. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Yaniaja et al., 2020) beliau menjelaskan bahwa metode gamifikasi mampu meningkatkan efektifitas, motivasi, ketepatan, serta keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pejelasan tersebut, menjadi motivasi bagi peneliti mengapa perlu diadakan riset dikelas semester 2 prodi PKB semester genap tahun 2023/2024. Berhubungan dengan metode pembelajaran peneliti sangat tertarik melakukan riset yang berhubungan dengan pelaksanaan metode gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Anguttara Nikaya di prodi PKB STABN Sriwijaya. Sesuai dengan hasil pelaksanaan pembelajaran dan diskusi, maka mahasiswa yang akan diteliti berkaitan judul penelitian adalah mahasiswa semester 2 prodi PKB STABN Sriwijaya. Judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Penerapan Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Anguttara Nikaya Di prodi PKB STABN Sriwijaya”.

Selain itu, beberapa peneliti terdahulu hanya berfokus pada penggunaan metode gamifikasi dalam mata pelajaran ilmu eksak saja. Misalnya penelitian yang berkaitan dengan penggunaan metode gamifikasi dengan mata Pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menjelaskan pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran ilmu agama khususnya untuk mata kuliah Anguttara Nikaya. Tujuanya penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa memahami isi dan makna dari sutta yang sulit untuk dipahami dimana sutta-sutta biasanya menggunakan bahasa kiasan atau perumpamaan.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian subjek tunggal yang dikenal dengan Single Subject Research (SSR). Menurut Sunanto (2005) metode SSR adalah teori yang memodifikasi perilaku seseorang dimana pengukuran variabel dilakukan oleh objek yang sama, namun dengan kondisi intervensi. Baseline merupakan sebuah kondisi pengukuran dari target behavior yang dilaksanakan dalam kondisi natural dimana belum dilakukan intervensi dalam bentuk apapun di kelas saat pembelajaran. Sedangkan kondisi eksperimen ialah perihail dari suatu intervensi yang sudah dilakukan, kemudian target dari behavior akan diukur di dalam kondisi tersebut. Desain yang digunakan adalah desain reversal A-B-A (Applied Behavior Analysis). Singkatnya dapat dijelaskan bahwa setelah adanya kondisi intervensi (B) pengukuran dilakukan kembali pada kondisi baseline kedua (A2). Hal ini dilakukan sebagai kontrol dari fase intervensi, sehingga sangat memungkinkan untuk membuat kesimpulan bahwa antar variabel penelitian memiliki hubungan fungsional Sunanto (2005).

Tahapan penelitian ini yang terdiri dari 3 fase: Fase Pertama adalah Baseline-1 (A-1) adalah keadaan awal mengenai hasil belajar mahasiswa yang rendah dimana dalam tahap ini belum diberikan intervensi dalam bentuk apapun. Pengukuran data pada tahap ini akan dilakukan sebanyak 3 sesi sampai data stabil. Fase Ke dua disebut Intervensi (B) pengukuran data pada tahap ini dimana mahasiswa diberikan perlakuan dengan menggunakan metode gamifikasi hingga didapatkan sebuah data yang stabil. Perlakuan atau intervensi pada fase ini akan dilakukan sebanyak 4 sesi. Dan Fase ke tiga disebut Baseline-2 (A-2) ialah pengulangan dari kondisi baseline-1 sebagai bentuk evaluasi. Pengukuran data dilihat dari besar

peningkatan hasil belajar mahasiswa, dilakukan sampai data yang didapat stabil.

Sumber data penelitian kuantitatif merujuk pada subjek penelitian dan test mahasiswa. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara langsung oleh peneliti. Menurut Sutisna (2021) data merupakan hasil pencatatan yang dilakukan peneliti baik berupa fakta ataupun angka. Data pada penelitian ini akan diambil dengan menggunakan metode tes kepada subjek secara langsung. Metode tes terdiri dari soal-soal baseline awal (A1) sebanyak tiga kali, intervensi (B) sebanyak 4 kali, dan baseline akhir (A2) sebanyak tiga. Pengujian validitas untuk soal tes, oleh dosen serumpun yang mengajar mata kuliah Anguttara Nikaya di kelas paralel di STABN Sriwijaya.

Menurut Sunanto (2005) analisis data terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: banyaknya skor dalam setiap kondisi, banyak variabel terikat yang akan diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level dalam suatu kondisi atau antar kondisi, dan arah perubahan kondisi maupun antar kondisi. Analisis ini disebut analisis visual yang meliputi analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis dalam kondisi ialah sebuah bentuk analisis pada kondisi baseline dan kondisi intervensi. Komponen-komponen untuk menganalisis kondisi yang digunakan ialah panjang kondisi, menentukan estimasi kecenderungan arah, menentukan trend kestabilan, menentukan tren jejak data, menentukan level stabilitas dan rentang, menentukan level perubahan. Analisis antar kondisi ini dilakukan untuk melihat perbedaan antara fase baseline dan fase intervensi (Ledford & Gast, 2009). Komponen-komponen dalam analisis antar kondisi yaitu: menentukan jumlah variabel yang diubah, menentukan perubahan kecenderungan arah, menentukan perubahan trend stabilitas, menentukan level perubahan,

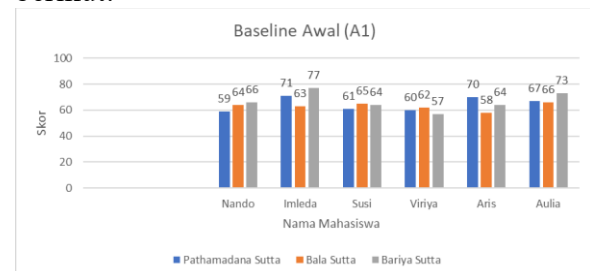
menentukan overlap dari kondisi baseline serta intervensi.

III. PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran Anguttara Nikaya Semester 2 Prodi PKB

Berikut ini tahapan pelaksanaan pendekatan SSR dengan desain reversal A-B-A. Analisis dalam kondisi perlu pencermatan berkenaan dengan panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level variabel, rentang, dan level perubahan. Analisis antar kondisi terdiri dari jumlah variabel, perubahan trend dan efeknya, perubahan stabilitas, persentase overlap, dan perubahan level. Sedangkan analisis antar kondisi yang sama dapat dilakukan dengan tes terhadap hal-hal seperti yang dilakukan didalam analisis dalam kondisi.

Indikator kisi-kisi penilaian berkenaan dengan kemampuan memahami, menulis, atau mendeskripsikan sebuah sutta. Pada penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan lima aspek. Menurut Nurgiyantoro (2001) aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut: gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, gaya penulisan, ejaan dan tata tulis. Skor yang diperoleh mahasiswa dalam tahap baseline awal (A1) masing-masing mahasiswa dapat dilihat melalui grafik berikut:

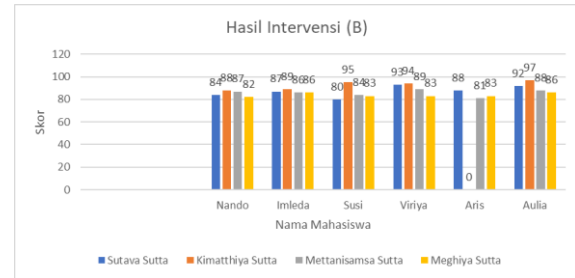


Grafik Baseline Awal (A1)

Dapat dijelaskan grafik diatas bahwa mahasiswa semester 2 prodi PKB dalam mata kuliah Anguttara Nikaya, berkenaan dengan

materi dengan Bhariya Sutta, Patthamadana Sutta, dan Bala Sutta. Atas nama Nando terhadap tiga sutta memperoleh skor 59, 64, 66. Imelda memperoleh skor 71, 63, 77. Susi memperoleh skor 61, 65, 64. Viriya 60, 62, 57. Aris memperoleh skor 70, 58, 64. Aulia memperoleh skor 67, 66, 73. Dalam tahap baseline awal (A1) mahasiswa masih kurang dalam memahami makna atau isi sutta hal ini terlihat dari pengembangan gagasan berdasarkan teks sutta yang tersedia, organisasi isi, pilihan struktur gaya bahasa yang masih terdapat kesalahan dalam sebuah ejaan dan tata tulis. Sehingga, peneliti menyimpulkan bahwa dalam kondisi awal tingkat semangat, motivasi, kemampuan dan pemahaman mahasiswa dalam memahami teks sutta masih minim dan kurang detail dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam lembar kerja sehingga nilai yang didapat rendah.

Tahap intervensi (B) peneliti lakukan penerapan metode gamifikasi. Peneliti memberikan perlakuan atau perubahan kondisi terhadap mahasiswa dengan target behavior. Dalam tahap intervensi, peneliti juga memberikan penjelasan berkenaan dengan materi mencakup latar belakang sutta, pesan moral yang terkandung dalam sutta, dan contoh kontekstualnya mengapa kita perlu mempelajari sutta tersebut. Penerapan metode gamifikasi dalam tahap intervensi ini menggunakan aplikasi quizizz. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 4 kali dalam 2 kali pertemuan dengan membahas empat sutta, terdapat 2 kali intervensi di hari yang sama dan 2 kali di pertemuan berikutnya. Hal ini dilakukan mengingat dalam outline pembelajaran yang disepakati di awal semester dilakukan pembahasan 2 sutta dalam 1 kali tatap muka pembelajaran Anguttara Nikaya. Pertanyaan pada masing-masing sutta terdiri dari empat soal dalam bentuk soal uraian. Berikut adalah perolehan skor pada pada teks sutta diatas dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

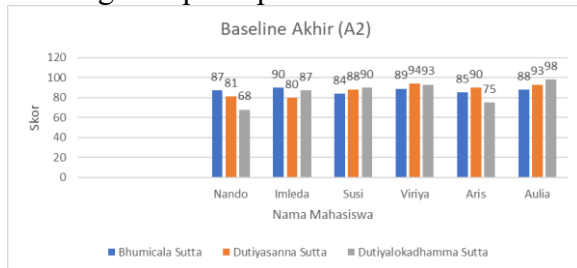


Grafik Intervensi (B)

Dalam tahap intervensi (B) semangat, motivasi, kemampuan dan pemahaman mahasiswa dalam memahami makna atau isi sutta meningkat, hal ini terlihat dari hasil belajar mahasiswa dalam pengembangan gagasan berdasarkan teks sutta yang tersedia, organisasi isi, pilihan struktur gaya bahasa memiliki sedikit kesalahan dalam sebuah ejaan maupun tata tulis. Dapat dijelaskan grafik diatas bahwa mahasiswa semester 2 prodi PKB dalam mata kuliah Anguttara Nikaya, berkenaan dengan materi dengan Sutava Sutta, Kimatthiya Sutta, Mettanisamsa Sutta, dan Meghiya sutta. Atas nama Nando terhadap empat sutta memperoleh skor 84, 88, 87, 82. Imelda memperoleh skor 87, 89, 86, 86. Susi memperoleh skor 80, 95, 84, 83. Viriya 93, 94, 89, 83. Aris memperoleh skor 88, 0, 81, 83. Aulia memperoleh skor 92, 97, 88, 86. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam kondisi Intervensi (B) ini hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan.

Tahap baseline akhir (A2) menjadi hasil dari tahap awal (A1) dan tahap intervensi (B) dalam penelitian ini. Tahap baseline akhir (A2), peneliti memberikan tiga teks sutta yang terdapat dalam Anguttara Nikaya. Perlakuan dalam intervensi ini mengalami peningkatan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat diidentifikasi melalui performa mahasiswa dalam menjawab pertanyaan dan mendeskripsikan empat pertanyaan pada masing-masing sutta berdasarkan isi gagasan, organi isi, tata bahasa, gaya bahasa, dan ejaan, serta ejaan dan tata tulis. Keempat

pertanyaan dapat dijawab oleh mahasiswa dengan baik meskipun pola penyampaian pemahaman teks sutta satu dengan yang lain berbeda, namun dapat disimpulkan berdasarkan inti dari kalimat yang dinarasikan dalam lembar kerja. Berikut adalah grafik pencapaian skor mahasiswa:



Grafik baseline akhir (A2)

Grafik di atas menunjukkan perolehan skor siswa dalam tahap baseline akhir (A2). Mahasiswa atas nama Nando memperoleh skor 87, 81, 68. Imelda 90, 80, 87. Susi 84, 88, 90. Viriya 89, 94, 93. Aris 85, 90, 75. Dan Aulia 88, 93, 98. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam kondisi baseline akhir (A2) ini tingkat semangat, motivasi, kemampuan dan pemahaman mahasiswa dalam memahami teks sutta mengalami kondisi yang hampir sama seperti dalam kondisi intervensi (B) dimana pencapaian hasil belajar mahasiswa skor yang diperoleh antara 80 sampai 90. Berikut adalah perolehan skor maksimal pada tahap baseline awal (A1) 71, 66, 77, tahap intervensi (B) 93, 97, 89, 86, dan tahap baseline akhir (A2) 90, 94, 98.

Analisis Data Penelitian

Analisis data dibutuhkan untuk mendeskripsikan hasil penelitian sehingga menjadi sebuah kesimpulan yang menarik. Analisis data terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: banyaknya skor dalam setiap kondisi, banyaknya variabel terikat yang ingin dibuat, tingkat stabilitas, dan perubahan level data dalam suatu kondisi atau pun antar kondisi, dan arah perubahan

dalam kondisi maupun antar kondisi. Berikut adalah penjelasannya:

Panjang kondisi. Dapat dilihat dari banyaknya skor pada setiap kondisi. Berdasarkan data grafik tahap baseline awal (A1), hasil data yang bersifat stabil menunjukkan bahwa dapat dilakukan intervensi. Untuk menentukan panjang interval ada beberapa sesi dalam kondisi tahap baseline awal (A1) dan tahap intervensi (B). Ada 3 sesi pada fase baseline awal (A1) dan 4 pada fase intervensi (B). Dengan demikian dapat digambarkan dengan tabel berikut ini:

Kondisi	Baseline Awal (A1)	Intervensi
Panjang Kondisi	3	4

Kecenderungan arah. Dengan memperhatikan data pada tahap baseline awal (A1) dan tahap intervensi (B) arah kecenderungan trend naik. Berikut jika disajikan dalam table.

Kondisi	Baseline Awal (A1)	Intervensi
Estimasi Kecenderungan Arah	↗	↗

Kecenderungan stabilitas. Kriteria stabilitas 15% dengan mengambil data tahap baseline awal (A1) sehingga perhitungannya dapat dilakukan sebagai berikut: Jika persentase stabilitas sebesar 85%-100% maka dikatakan stabil. Apa bila dibawah 85%-100% maka dikatakan tidak stabil. Berdasarkan hasil perhitungan tahap baseline awal (A1) adalah 100% maka diperoleh data yang stabil dari perolehan perhitungan sebagai berikut: 1. Hitunglah mean level (data baseline) = $66+77+64+57+64+73 = 401$
2. Tentukan batas atas = $66,83 + \text{setengah dari rentang stabilitas} = 66,83+5,78 = 72,61$
3. Tentukan batas bawah = $66,83-\text{sesetengah}$

dari rentang stabilitas = $66,83 - 5,78 = 61,05$ 4. Banyaknya data yang ada dalam rentang: banyaknya data poin = presentase stabilitas. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel. Berdasarkan data diatas, hasil kecenderungan stabilitas dapat tergambar dalam tabel berikut ini:

Banyak data Poin Yang Ada Dalam Rentang	Banyaknya Data Poin	Persentase Stabilitas
3	6	50%

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel di atas, peneliti menentukan banyaknya data point dalam rentang adalah 3, banyaknya data poin sebesar 6, dan persentase stabilitas 50%. Dengan demikian, data kondisi pada tahap baseline awal (A1) dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa sebagai variabel tidak stabil. Hal tersebut memberikan penjelasan bahwa peneliti dapat melakukan intervensi sebanyak empat kali sehingga terjadi perubahan data antara tahap baseline awal (A1) dan tahap akhir (A2).

Kondisi	Baseline Awal (A1)	Intervensi (B)
Kecenderungan Stabilitas	Variabel (Tidak Stabil) 50%	Stabil

Kecenderungan Jejak. Perhitungan dalam kecenderungan jejak data pada dasarnya sama dengan kecenderungan arah. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan hasil yang sama seperti kecenderungan arah. Berikut adalah tabel kecenderungan jejak yang tersaji dalam tabel:

Kondisi	Baseline Awal (A1)	Intervensi (B)
---------	--------------------	----------------

Kecenderungan Jejak	
---------------------	---

Level stabilitas dan rentang. Dalam level perubahan perhitungan level stabilitas dan rentang dihitung pada tahap baseline awal (A1) yang datanya tidak stabil. Adapun rentang yang ada adalah 57-77. Sedangkan pada tahap intervensi (B) datanya berada rentang 81-89. Berikut gambaran level stabilitas dan rentang dalam tabel:

Kondisi	Base Awal (A1)	Intervensi (B)
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel/Tidak Stabil 57-77	Stabil 81-89

Perhitungan dalam menentukan level perubahan. Dilakukan dengan data hari pertama dan data hari terakhir pada tahap baseline awal (A1). Kemudian, menghitung selisih antara kedua data dan tentukan arah yang naik dan yang menurun, level perubahan ini dapat dijelaskan bahwa (+) jika membaik, (-) jika memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan. Berikut adalah tabel penghitungan dalam menentukan level dan level perubahan data:

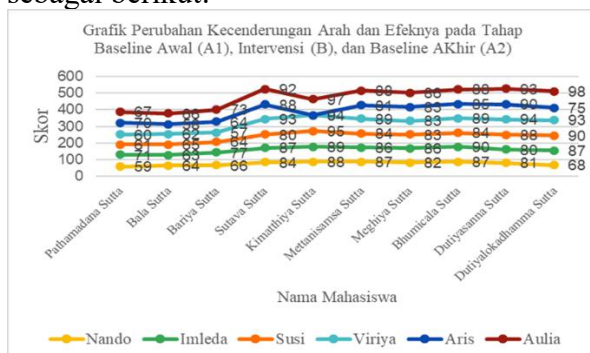
Data Yang Besar (Hari Ke-3)	Data Yang Kecil (Hari Ke-1)	Persentase Stabilitas
77	59	18

Dari data di atas, dapat digambarkan level perubahan data pada tabel berikut ini:

Kondisi	Baseline Awal (A1)	Intervensi (B)
Level Perubahan	77-59 (-18)	89-80 (+9)

Dalam tabel di atas dapat dijelaskan bahwa level perubahan pada tahap baseline awal (A1) dikurangi data tahap intervensi (B). Dengan demikian, hasil data baseline awal (A1) yaitu -18 menunjukkan makna memburuk (-) meskipun grafik perolehan skor siswa menaik. Sedangkan dalam tanda (+) yang terdapat dalam intervensi (B) dengan perolehan skor (+) menunjukkan arti bahwa membaik pada tahap intervensi (B) meskipun menurun terhadap aspek-aspek tertentu.

Analisis antar kondisi. Langkah terakhir agar peneliti mendapatkan gambaran hasil perhitungan secara keseluruhan pada ketiga tahap penelitian ini disebut dengan analisis antar kondisi. Dalam analisis antar kondisi ini, peneliti akan mendeskripsikan grafik kecenderungan arah dan efeknya sebagai berikut:



Grafik Kecenderungan arah dan efeknya

Grafik di atas menunjukkan perolehan skor dari setiap mahasiswa mulai dari tahap baseline awal (A1), tahap intervensi (B), dan tahap baseline akhir (A2). Skor maksimal mahasiswa terdapat pada tahap intervensi (B) ke 2 dengan perolehan skor 97 atas nama Aulia dan tahap baseline akhir (A2) dengan perolehan skor 98 atas nama Aulia. Dalam tahap baseline awal (A1) secara umum, dapat dideskripsikan bahwa mahasiswa hanya memperoleh variasi skor antara 58-77 dalam menjawab soal uraian yang tanpa diberi perlakuan atau intervensi. Selain hal tersebut, mahasiswa mendapatkan waktu pengerjaan soal selama 10 menit setiap soal dengan

duarasi 40 menit untuk 4 soal uraian yang ada.

Dalam tahap intervensi (B) peneliti menerapkan metode gamifikasi dalam media ajar online yaitu penggunaan aplikasi quizizz. Tahap ini, peneliti memberikan perlakuan sebanyak 4 kali dengan 4 sutta yang berbeda, namun bobot dan jenis soal sama kepada mahasiswa. Kegiatan ini menunjukan bahwa adanya peningkatan skor dibandingkan pada saat tes di tahap baseline awal (A1). Mahasiswa memperoleh rentang skor antara 81-97, namun pada saat tahap intervensi berlangsung terdapat 1 mahasiswa yang tidak masuk sehingga dalam tahap intervensi muncul nilai 0.

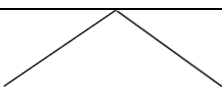
Pada tahap terakhir yaitu tahap baseline akhir (A2), di tahap ini gambaran mahasiswa memiliki semangat dan motivasi belajar yang meningkat, hal ini dapat dilihat dari perolehan skor mahasiswa yang cenderung stabil dan meningkat. Perolehan skor tersebut secara keseluruhan ada dalam rentang skor 75-98. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa grafik di atas menunjukkan perolehan skor siswa secara jelas dalam penelitian ini yang menunjukan hasil belajar mahasiswa meningkat setelah dilaksanakan penerapan metode gamifikasi melalui aplikasi quizizz.

Berikut adalah langkah-langkah melakukan analisis antar kondisi yaitu sebagai berikut: Menentukan jumlah variabel yang diubah. Pada data rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi baseline awal (A1) ke intervensi (B) adalah 1, 3 dibulatkan menjadi 1. Dengan demikian dapat disajikan dalam table berikut:

Perbandingan Kondisi	B/A1
Jumlah Variabel Yang Diubah	$4:3=1,3$ Dibulatkan 1

Tabel variabel yang diubah

Mentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi, yaitu sebagai berikut:

Perbandingan Kondisi	B/A1 (4:3)
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	

Tabel kecenderungan arah dan efeknya

Mentukan perubahan kecenderungan stabilitas. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan stabilitas pada fase baseline awal (A1) dan intervensi (B) berikut:

Perbandingan Kondisi	B/A1 (4:3)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel Ke Stabil

Tabel Perubahan kecenderungan stabilitas

Mentukan level perubahan dengan cara menentukan data point pada kondisi baseline awal (A1) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B) yaitu:

Perbandingan Kondisi	B/A1 (4:3)
Perubahan Level	(81-66) +15

Tabel perubahan level

Menentukan overlap data pada kondisi baseline awal (A1) dengan intervensi dengan cara: 1. Lihat kembali batas bawah dan batas atas pada kondisi baseline awal. 2. Hitung ada berapa data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline awal (A1), 3. Perolehan pada langkah (2) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi intervensi (B) 6 kemudian dikalikan 100, maka hasilnya $(1: 6) \times 100 = 16,67\%$. Dari perhitungan diatas terjadi overlap data sebesar 16,67%. Hal tersebut di pengaruhi oleh adanya skor 0 pada masa intervensi (B), dimana terdapat satu mahasiswa yang tidak masuk sehingga tidak

mengikuti kegiatan intervensi (B) di kegiatan intervensi (B) ke dua. Semakin kecil persentase overlap berarti makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Berikut adalah Gambaran table overlap:

Perbandingan Kondisi	B/A1(4:3)
Persentase Overlap	16,67%

Tabel perubahan Overlap

Panjang kondisi dapat dilihat dari banyaknya skor pada setiap kondisi. Berdasarkan data grafik tahap baseline awal (A1), hasil data yang bersifat stabil menunjukan bahwa dapat dilakukan intervensi. Untuk menentukan panjang interval ada beberapa sesi dalam kondisi tahap baseline awal (A1) dan tahap intervensi (B). Ada 3 sesi pada fase baseline awal (A1) dan 4 pada fase intervensi (B). Dengan demikian dapat digambarkan dengan tabel berikut ini:

Kondisi	Baseline Awal (A1)	Intervensi (B)
Panjang Kondisi	3	4

IV. PENUTUP

Penelitian memberikan pemahaman mengenai efektivitas penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran saat ini dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dimana metode gamifikasi merupakan metode yang menerapkan elemen-elemen game pada proses pembelajaran yang umumnya diminati oleh siswa maupun mahasiswa, sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton menggunakan metode konvensional yang

biasa digunakan oleh beberapa pendidik. Metode gamifikasi menjadi salah satu solusi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa maupun siswa.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian, dimana peneliti menggunakan penelitian single subject research (SSR) karena sasaran penelitian hanya terdiri dari 6 mahasiswa. Fokus penelitian ini adalah target behavior sehingga dapat mengamati perubahan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dalam penelitian single subject research (SSR) penggunaan skor individu lebih diutamakan dibandingkan dengan skor rata-rata kelompok. Hal ini karena pengukuran terhadap target behavior dilakukan secara berulang-ulang melalui periode waktu tertentu yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan tipe A-B-A karena ingin mengetahui efektivitas metode gamifikasi yang dilakukan kepada mahasiswa semester 2 prodi PKB. Tipe A-B-A ini merupakan desain pengukuran pada kondisi intervensi (B) dan kondisi baseline akhir (A2). Ini bertujuan untuk mengontrol tahap intervensi (B) sehingga membantu peneliti untuk menarik kesimpulan terhadap fungsional antara variabel bebas dan variabel terikatnya. Gambaran perolehan skor mahasiswa pada tahap baseline awal (A1), intervensi (B), dan tahap baseline akhir (A2) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan kemampuan dalam memahami teks dan soal sutta. Hal tersebut diukur dengan mahasiswa memahami isi gagasan pokok sutta, organisasi isi, tata

bahasa, gaya: pilihan kosa kata dan struktur kalimat, serta ejaan dan tata tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Handani, H., Nurhidayat, I., & Wahyudi, I. (2016). Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jtp.2016.18.2.123>
- Ledford, J. R., & Gast, D. L. (2009). *Single case research methodology: Applications in special education and behavioral sciences*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203877937>
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra*. BPFE Yogyakarta.
- Sunanto, J. (2005). *Metode single subject research (SSR) dalam analisis perilaku terapan*. Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Sutisna, A. (2021). Pengukuran data dalam penelitian kuantitatif: Fakta dan angka dalam analisis. *Jurnal Metodologi Penelitian Sosial*, 12(4), 45-56. <https://doi.org/10.4321/jmps.2021.12.4.45>
- Yaniaja, Y., Siregar, A., & Putra, M. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran: Meningkatkan efektivitas, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 25(3), 87-102. <https://doi.org/10.5678/jpt.2020.25.3.87>