

# **Penerapan *Gamification* dalam *Flipped E-learning* pada Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif**

**Prima Vidya Asteria**

**E-mail:** primaasteria@unesa.ac.id

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni

**Universitas Negeri Surabaya**

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan dan pengukuran kualitas produk penelitian. Proses pengembangan mengacu pada hasil analisis tujuan, perancangan, pengembangan, dan implementasi produk. Kualitas produk mengacu kepada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Model pengembangan yang digunakan adalah model siklus pengembangan instruksional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan gamification dalam modul flipped e-learning pada mata kuliah pembelajaran inovatif dipengaruhi oleh (1) kesesuaian materi pembelajaran yang diintegrasikan dalam materi gamification berbasis flipped e-learning; (2) pengukuran kemampuan awal dan karakter belajar mahasiswa; (3) penentuan target capaian kompetensi; (4) penyesuaian strategi pembelajaran berbasis flipped e-learning; (5) pengondisian suasana pembelajaran berbasis flipped e-learning; dan (6) evaluasi berbasis pengalaman mahasiswa. Adapun indikator keberhasilan penerapan gamification dalam modul flipped e-learning untuk mata kuliah pembelajaran inovatif terdiri dari dua komponen, yaitu hasil validasi ahli dan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil validasi pakar diketahui bahwa modul pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kategori baik (nilai 85) dan sangat layak diimplementasikan. Selain itu, modul juga menyajikan beragam kegiatan belajar yang menarik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, membantu memvisualisasikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, mampu memberikan contoh praktis penerapan model-model pembelajaran inovatif. Sedangkan, hasil proses penilaian peserta mata kuliah pembelajaran inovatif menunjukkan bahwa persentase Ketuntasan Klasikal untuk mahasiswa mencapai 74,36% dan nilai KKM mahasiswa adalah 79,74.*

**Kata Kunci:** *Gamification, Modul, Flipped Learning, E-learning*

## A. PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis, lateral, dan sistemik, terutama untuk memecahkan masalah (*critical-thinking and problem-solving skills*), kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama (*communication and collaboration skills*), kemampuan berkreasi dan berinovasi (*creativity and innovation skills*), serta kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communications technology literacy*) merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 (BSNP, 2010). Pembelajaran inovatif sebagai sebuah materi perkuliahan mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berkreasi. Pada mata kuliah pembelajaran inovatif, mahasiswa dituntut untuk memahami beragam strategi pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan. Calon pendidik dituntut berpikir positif dan kreatif dalam menghadapi keterbatasan fasilitas, sarana dan prasarana, maupun keterbatasan fisik dan non-fisik yang dihadapi di dunia nyata. Selain itu, keberhasilan mengemas materi tentang pembelajaran inovatif dalam pembelajaran jarak jauh berbasis jaringan atau *e-learning* akan mengakomodasi ketercapaian kemampuan literasi teknologi, sehingga keempat kemampuan/ keterampilan abad ke-21 tersebut secara lengkap dapat dipenuhi melalui penerapan e-learning dalam mata kuliah pembelajaran inovatif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara kepada sejumlah guru bahasa Indonesia di kota Surabaya, dapat diketahui bahwa: (1) banyak guru yang belum mengetahui cara menerapkan model-model pembelajaran inovatif; (2) meskipun pernah mengikuti workshop pembelajaran inovatif, pada kenyataannya guru jarang menerapkannya di kelas; (3) kekhawatiran guru tentang kurang efektifnya waktu pembelajaran jika menerapkan model inovatif saat mengajar; (4) pernyataan guru bahwa mereka dapat mengoperasikan komputer dan pernah menggunakannya dalam pembelajaran dalam bentuk penyajian PPT/video; dan (5) keinginan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tanpa mengurangi keefektifan proses dan hasil belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang monoton sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa mengalami penurunan. Siswa juga dapat menebak kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran bahasa Indonesia. Hal-hal tersebut mempengaruhi keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan hasilnya bisa ditebak melalui ketercapaian tujuan pembelajaran yang kurang optimal.

Pemanfaatan model permainan dalam pembelajaran (*gamification*) bertujuan untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang kondusif mampu meningkatkan minat dan motivasi dari peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan

belajar mengajar. Beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan individu yang mengikuti model pembelajaran gamification. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa model belajar permainan (*gamification*) mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dari peserta didik (Sailer & Homner, 2019). Selain itu, pembelajaran yang menerapkan sistem permainan yang memungkinkan peserta didik untuk menguji kemampuan individu sekaligus melatih kemampuan berkolaborasi dengan orang lain dapat membantu menumbuhkan motivasi (Yildirim, 2017).

Saat ini, pendidikan tidak dibatasi di tempat khusus seperti sekolah, semua peserta didik harus menjadi pelajar seumur hidup yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Oleh karena itu, dalam perencanaan model pembelajaran, harus dipertimbangkan efektifitas komponen-komponen pembelajaran seperti pelajar dan karakteristiknya, usia dan tingkat perkembangan pola pikirnya, serta kebutuhan, tujuan dan motivasi belajarnya. Selain dari sisi pelajar, modal yang harus dipersiapkan oleh pengajar adalah karakter pengajar, kemampuan mengajar, pemahaman terhadap kompetensi yang harus dicapai, persiapan strategi, media, maupun bahan ajar serta pengetahuan terhadap fasilitas penunjang keberhasilan belajar. Di samping semua persiapan di atas, interaksi antara siswa dan guru tidak harus mengarah pada isolasi siswa dan perasaan cemas karena tidak mempelajari kurikulum (Assareh dan Bidokht, 2011). Hal ini sesuai dengan prinsip dasar pembelajaran yang dikembangkan oleh Jonathan Bergmann dan Aaron Sams (2012) yang mengungkapkan bahwa guru yang baik adalah guru yang mengutamakan apa yang terbaik bagi siswa di kelasnya.

Dalam rangka memecahkan permasalahan di atas, maka judul penelitian ini adalah Penerapan Gamification berbasis Flipped E-learning pada Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif. Sebagaimana diungkapkan di atas, penelitian ini bertujuan mengembangkan modul e-learning yang berisi berbagai model pembelajaran inovatif yang menggunakan model flipped learning. Modul yang dihasilkan berisi integrasi materi pembelajaran inovatif dengan pendekatan gamification ke dalam materi tertentu, video tutorial, video penerapan model pembelajaran, dan soal latihan, yang disajikan secara paperless. Modul ini dirancang untuk melengkapi Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif pada Prodi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Hamalik (2011) Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Berikut ini komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran yaitu: tujuan pembelajaran, siswa yang belajar, guru yang mengajar, metode pembelajaran, alat bantu atau media pembelajaran, penilaian, dan situasi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, kreativitas guru sangat diperlukan dalam menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

### **Media Pembelajaran**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Arief S. Sadiman, 2006). Dengan demikian, media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran (Indriana, 2011). Menurut Suryani dan Agung (2012: 136), media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 44-46) dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media visual (melibatkan penglihatan),
2. Media audio (melibatkan pendengaran),
3. Media audio-visual (melibatkan penglihatan dan pendengaran),
4. Multimedia (melibatkan penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual dan audio, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya

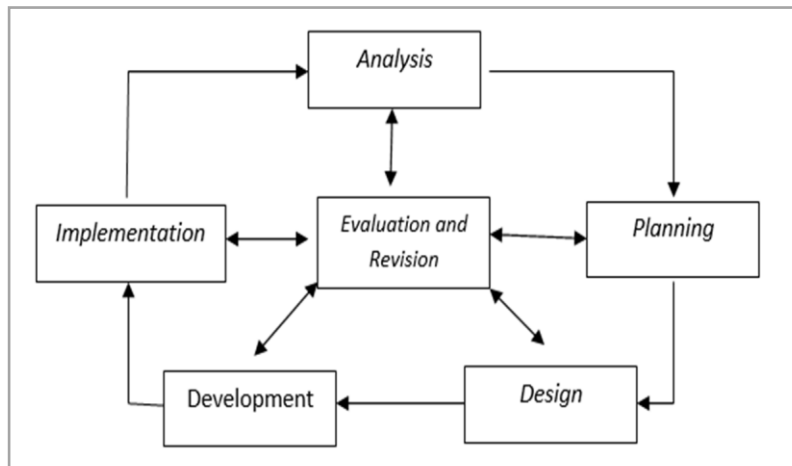
indra, menimbulkan gairah, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, memberi rangsangan, dapat menyalurkan pesan, serta dapat mengkomunikasikan lima komponen pembelajaran yaitu guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media video. Video pembelajaran bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung serta menambah dimensi baru terhadap pembelajaran, karena video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya. Oleh sebab itu, dalam memproduksi video harus memiliki *script*, *scenario*, *screenplay*, atau *teleplay*, yang memuat informasi audio dan video untuk mentransformasikan kata-kata tertulis menjadi bunyi dan gambar elektronik (Daryanto, 2011).

### **Flipped Learning**

Flipped Learning dikenal dengan sebutan pembelajaran terbalik karena model pembelajaran ini berlawanan dengan model pembelajaran konvensional. Umumnya pembelajaran konvensional diawali dengan pertemuan tatap muka di kelas sebanyak jumlah beban sks kemudian dilanjutkan dengan tugas mandiri dan tugas terstruktur dengan beban sks yang sama di luar kelas. Akan tetapi, flipped learning justru meletakkan beban pembelajaran mandiri dan/atau tugas terstruktur sebelum pertemuan tatap muka secara langsung maupun berbasis virtual melalui penggunaan platform online. Dalam flipped learning dimungkinkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik dilaksanakan melalui media sosial maupun media komunikasi lainnya dalam bentuk audio visual. Adapun kegiatan tatap muka secara langsung maupun tidak langsung dimanfaatkan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang bersifat kolaboratif (Flipped Learning Network, 2014).

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berkategori deskriptif karena bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas produk yang dihasilkan. Proses pengembangan mengacu penganalisisan tujuan, perancangan produk, pengembangan produk, dan pengimplementasian produk. Kualitas produk mengacu kepada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Model pengembangan yang digunakan adalah model siklus pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Fenrich (1997). Langkah-langkah model tersebut divisualkan gambar 1 berikut.



Gambar 1 Model Siklus Pengembangan Instruksional (Fenrich, 1997:56)

Siklus pengembangan instruksional tersebut meliputi 5 tahap utama, yaitu fase analisis (analysis), perencanaan (planning), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), serta 1 fase ikutan, yaitu fase evaluasi dan revisi (evaluation and revision). Fase evaluasi dan revisi ini sangat penting karena merupakan kegiatan berkelanjutan yang dilakukan pada tiap fase utama di sepanjang siklus pengembangan tersebut. Pada setiap fase utama dilakukan kegiatan pemeriksaan berupa evaluasi dan sekaligus revisi untuk menghasilkan produk yang mantap. Dengan demikian, suatu fase utama lanjutan tidak akan dilaksanakan sebelum fase utama sebelumnya menghasilkan produk yang mantap setelah dilakukannya fase ikutan di atas.

### Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Spradley (dalam Sugiyono, 2009: 215) mengungkapkan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi dinamakan social situation atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat (place), pelaku (actors), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya yang sedang mengambil mata kuliah pembelajaran inovatif pada Semester Gasal Tahun Akademik 2019/2020. Sedangkan objek

penelitiannya adalah modul e-learning yang digunakan pada sistem pembelajaran daring di Universitas Negeri Surabaya untuk mata kuliah pembelajaran inovatif.

### **Data Penelitian**

Data adalah bagian terpenting dari suatu penelitian, karena dengan data peneliti dapat mengetahui hasil dari penelitian tersebut. Pada penelitian ini, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Sesuai dengan karakteristik data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka data penelitian yang akan dikumpulkan dan dianalisis melalui penelitian ini adalah data penelitian berupa hasil respons mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran dan data penelitian berupa skor hasil tes.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengisian angket respons adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara meminta responden untuk mengisi angket penelitian dengan menggunakan panduan pengisian angket. Dalam penelitian ini, peneliti mencatat semua jawaban dari responden sebagaimana adanya. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terstruktur. Maksudnya, dalam melakukan pengisian angket, peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Data berikutnya berupa skor hasil tes yang dikumpulkan dengan teknik tes tulis. Tes tulis digunakan untuk mengetahui kompetensi mahasiswa. Hal ini akan menjawab rumusan kedua dalam penelitian ini. Data lain yang dikumpulkan berbentuk dokumentasi. Menurut Djarm'an Satori (2011: 149), studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar responden penelitian, foto perilaku mahasiswa dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan, data hasil tes kompetensi.

### **Instrumen Pengumpulan Data.**

Instrumen dalam penelitian ini adalah pengisian angket respon, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini dibutuhkan manusia sebagai peneliti karena manusia dapat menyesuaikan sesuai dengan keadaan lingkungan. Oleh karena itu, peneliti sebagai instrumen juga harus "divalidasi" seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap

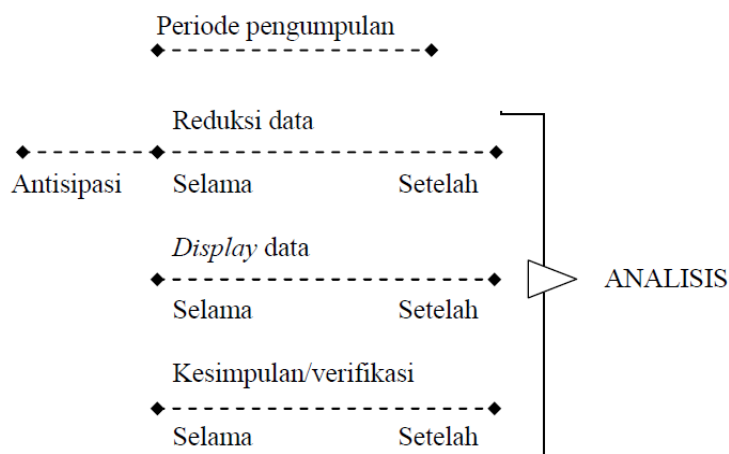
pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian. Melalui evaluasi, kompetensi mahasiswa bisa diketahui, terdiri dari: pemahaman terhadap metode pembelajaran inovatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Selain itu, peneliti juga dibantu dengan panduan observasi dan panduan wawancara. Pada penelitian ini, setelah fokus penelitian menjadi jelas barulah instrumen penelitian sederhana dikembangkan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan instrumen pengumpul data yang berupa respons mahasiswa tentang kegiatan pembelajaran yang berisi pedoman angket berisi butir pertanyaan respons mahasiswa. Kemudian instrumen pengumpul data yang berupa skor hasil tes adalah soal tes tulis.

### **Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2009: 335-336), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan.

Miles dan Huberman (2007) mengemukakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Selain itu, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Langkah-langkah analisis data ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini:

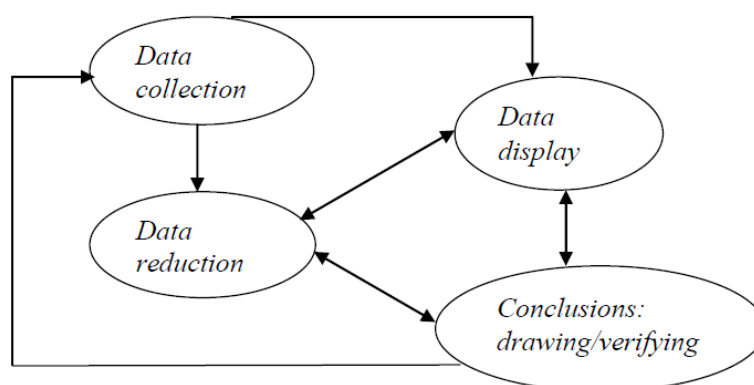




Gambar 2 komponen dalam analisis data (flow model)

Berdasarkan gambar tersebut terlihat bahwa, setelah peneliti melakukan pengumpulan data, maka peneliti melakukan antisipatori sebelum melakukan reduksi data. Selain itu, dapat disimpulkan juga bahwa langkah-langkah analisis data antara yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan satu sama lain. Langkah-langkah tersebut tidak dapat dipisahkan atau pun kerjakan secara tidak urut. Agar dapat menghasilkan data yang baik maka peneliti dalam menganalisis data harus sesuai dengan langkah-langkah yang ada.

Selanjutnya, model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar 3 di bawah:



Gambar 3 komponen dalam analisis data (interactive model)

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (2007), yaitu sebagai berikut: data Reduction (Reduksi data) sebagai suatu proses pemilihan, pemusatan, perhatian,

penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan, sehingga data itu memberi gambaran yang lebih jelas tentang hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; data Display (Penyajian data), yaitu sekumpulan informasi tersusun memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, grafik, pictogram, dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan sehingga akan semakin mudah dipahami; Conclusion Drawing atau Verification (Simpulan atau verifikasi), peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diproses melalui reduksi dan display data. Penarikan kesimpulan yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Proses Penerapan Gamification berbasis Flipped E-learning pada Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif.**

Langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam rangka proses penerapan gamification berbasis flipped e-learning pada mata kuliah pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut:

##### **Tahap Analisis Periode 1**

Pada fase analisis periode 1, peneliti melaksanakan analisis konten e-learning untuk mata kuliah pembelajaran inovatif melalui studi literatur penelitian terdahulu, studi literatur buku, analisis hasil diskusi dengan dosen-dosen pengampu mata kuliah pembelajaran inovatif, dan analisis konten mata kuliah pembelajaran inovatif maupun mata kuliah sejenis di perguruan tinggi lain. Adapun tujuan analisis konten adalah untuk menentukan konten e-learning yang sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa dan sekaligus mampu memenuhi tuntutan kebutuhan di lapangan.

### Tahap Perencanaan Periode 1

Pada fase perencanaan, tim merencanakan konten berdasarkan hasil analisis konten untuk modul pembelajaran e-learning yang dikembangkan. Hasil perencanaan pada siklus periode 1 terdiri dari:

- 1) Penyusunan Rencana Pertemuan Pembelajaran (RPP) untuk kelas penelitian dengan mempertimbangkan aspek pembelajaran digambarkan dalam table 1 berikut.

Tabel 1 Rencana Pertemuan Pembelajaran

KEBUTUHAN WAKTU	TEMA	KEGIATAN
1—2	Paradigma Inovasi Pembelajaran	Diskusi
3—4	Reviu Hasil Implementasi Inovasi Pembelajaran Bahasa (Menyimak, Berbicara, Membaca, Menulis) Reviu Hasil Implementasi Inovasi Pembelajaran Sastra	Analisis 1 Skripsi Analisis 1 Artikel Jurnal Internasional  (Lb, Rm, Metode, Hasil, Kekurangan, Ide)
5—6	Paparan Hasil Reviu Implementasi Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra	Presentasi (Catatan Individu)
7	Kuis	Online
8	UTS	Online
9	Analisis Video Pembelajaran Inovatif	Analisis Video (Identifikasi RPP)
10	Observasi Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa/Sastra	Observasi Pembelajaran di Sekolah (RPP, Dokumentasi, Observasi)
11	Paparan Hasil Observasi Pembelajaran Bahasa Di	Presentasi Kelompok

	Sekolah	
12 – 13	Pengembangan Rancangan Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra Indonesia	Pengembangan Metode Inovatif (RP Sederhana, Bahan Ajar, Media, Evaluasi)
14 – 15	Presentasi Karya Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inovatif	
16	UAS	Revisi RP Sederhana, Bahan Ajar, Media, Evaluasi

## 2) *Storyline*

Model pembelajaran yang dipilih dan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran blended learning yang merupakan perpaduan e-learning dan pembelajaran di kelas dengan menggunakan prinsip *flipped learning*. Berdasarkan aspek capaian pembelajaran, pemilihan model flipped learning sangat fleksibel untuk mengembangkan teknik-teknik pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas maupun di luar kelas dan disesuaikan dengan materi yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran inovatif. Penerapan model flipped learning memungkinkan penggunaan metode e-learning untuk pembelajaran sebelum di kelas dan pembelajaran setelah pertemuan di kelas, sedangkan pembelajaran di kelas bisa difokuskan pada aspek penekanan pemahaman dan penerapan teori atau praktik. Kunci dari model flipped learning terletak pada simulasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pelajar pada tahap sebelum, selama, dan setelah pembelajaran di kelas. Adanya simulasi tersebut, memungkinkan pendidik atau pengajar untuk memilih variasi media, tes, maupun strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media sosial, video, daring, serta aplikasi daring memungkinkan pengajar untuk memvisualisasikan target capaian pembelajarannya yang disesuaikan dengan karakter mahasiswa, media belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian topik, serta pemanfaatan berbagai kemajuan teknologi di era 4.0 benar-benar bisa dioptimalkan menggunakan model pembelajaran *flipped learning* (Evseeva dan Solozhenko, 2015).

Model pembelajaran e-learning sangat dipengaruhi oleh faktor simulasi kegiatan pembelajaran atau sering disebut sebagai *roadmap* pembelajaran atau *storyline* pembelajaran.

*Storyline* pembelajaran menampilkan rincian kegiatan yang disusun untuk tahap sebelum kegiatan belajar di kelas, selama kegiatan belajar di kelas, dan setelah kegiatan belajar di kelas. Batasan pelaksanaan setiap tahap disesuaikan dengan beban sks dari mata kuliah pembelajaran inovatif, yaitu 3 sks. Rincian jumlah waktu kegiatan disusun berdasarkan jumlah sks untuk tatap muka, tugas terstruktur, dan belajar mandiri. Penentuan jenis kegiatan disesuaikan dengan target capaian pembelajaran sehingga memudahkan pengukuran ketercapaian capaian pembelajaran melalui hasil atau output kegiatan yang telah disimulasikan dalam *storyline*.

Tabel 2 di bawah adalah contoh *storyline* pembelajaran e-learning dengan tema pengembangan Rancangan Pembelajaran inovatif *discovery learning* dengan mengintegrasikan nilai kearifan lokal yang dilengkapi dengan target capaian pembelajaran, alur kegiatan, dan aspek penilaian kompetensi berdasarkan output kegiatan yang telah dilaksanakan.

Tabel 2 *Storyline* Modul Gamification Flipped E-Learning integrasi kearifan lokal

<b>TOPIK</b>	<b>KETERAMPILAN</b>	<b>ALUR KEGIATAN BERBASIS E-LEARNING</b>	<b>ASPEK PENILAIAN</b>
Discovery Learning	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memahami prinsip model pembelajaran inovatif <i>discovery learning</i></li> <li>2. Mampu menggunakan model <i>discovery learning</i> di kelas</li> <li>3. Mampu menggunakan ragam tulis dan lisan bahasa</li> </ol>	<p>Sebelum:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberi penjelasan tentang capaian akhir yang menjadi target perkuliahan melalui laman e-learning, link, media sosial atau grup media sosial.</li> <li>2. Peserta didik diberi RPP dan materi yang bisa dibaca (teks) maupun dilihat dan didengar (video) melalui link, maupun laman e-learning.</li> <li>3. Peserta didik diminta membuat kelompok yang berisi 2 atau 3 orang.</li> <li>4. Peserta didik diminta mencari 10 gambar rumah, dan menata</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menghasilkan bahasa tulis yang baik.</li> <li>2. Mampu menghasilkan bahasa tulis yang benar.</li> <li>3. Mampu menerapkan prinsip-prinsip <i>discovery learning</i>.</li> <li>4. Mampu</li> </ol>

	<p>Indonesia dengan baik dan benar.</p> <p>4. Mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Indonesia pada model discovery learning.</p>	<p>gambar rumah tersebut dalam 1 lembar kertas kemudian memberi nomor pada masing-masing rumah dari nomor 1 sampai dengan 10 (diberi ilustrasi gambar/ video).</p> <p>5. Peserta didik diminta mencari gambar kegiatan yang mencerminkan kearifan lokal Indonesia sebanyak minimal 20 kegiatan yang berbeda, misalnya gambar kegiatan kerja bakti, gambar kegiatan membantu ayah atau ibu, dan lain-lain, serta memberikan deskripsi singkat tentang kegiatan tersebut seperti kerja bakti membersihkan rumah, membantu ayah mencuci motor, dan lain-lain.</p> <p>6. Peserta didik diminta menata 20 atau lebih gambar kearifan lokal Indonesia di sekeliling 10 gambar rumah (diberi ilustrasi gambar/ video).</p> <p>7. Peserta didik diminta membuat gambar textbox serta menuliskan nomor rumah dan menulis minimal 2 kegiatan yang mencerminkan kearifan lokal Indonesia di bawah nomor masing-masing rumah di dalam textbox tersebut (diberi ilustrasi</p>	<p>menunjukkan nilai-nilai karakter budaya Indonesia.</p>
--	--	--	---

		<p>gambar/video)</p> <ol style="list-style-type: none"><li>8. Peserta didik diminta mengulang kegiatan 7 untuk masing-masing rumah dan deskripsi kegiatan tidak boleh ada yang sama antar nomor rumah.</li><li>9. Peserta didik diminta memotong textbox menggunakan gunting sehingga terkumpul 20 potong (diberi ilustrasi gambar/ video).</li><li>10. Peserta didik memiliki 1 lembar kertas berisi 10 gambar rumah dan minimal 20 gambar kegiatan serta 20 potongan textbox berisi nomor masing-masing rumah dan minimal 2 deskripsi kegiatan kearifan lokal yang dilaksanakan di rumah tersebut yang berbeda dengan rumah yang lain.</li><li>11. Peserta didik membuat aturan permainan dengan garis besar sebagai berikut: a) tempel gambar rumah di papan tulis, b) tulis pertanyaan, misalnya “sebutkan kegiatan kearifan lokal yang dilakukan di rumah nomor ....!”, c) tempel potongan textbox di sepanjang dinding ruang kelas, dan d) sembunyikan potongan textbox nomor rumah yang menjadi pertanyaan, e) minta teman-teman kelasmu</li></ol>	
--	--	---	--

		<p>untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>12. Peserta didik diminta membawa hasil pekerjaannya dan alat perekat pada saat pertemuan berikutnya.</p> <p>13. Peserta didik membuat bahan diskusi dan presentasi tentang topik dan aktivitas yang sudah dilaksanakan.</p> <p>Di Kelas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik dan dosen diskusi tentang topik dan aktivitas peserta didik.</li><li>2. Salah satu kelompok diminta untuk mempraktekkan hasil pekerjaannya.</li><li>3. Peserta lain diminta untuk mencari jawabannya dengan diberikan batasan waktu.</li><li>4. Peserta didik diminta memberikan pendapat, kesan, atau perbandingan tentang strategi discovery learning yang diterapkan, tujuan pembelajaran yang dicapai, serta variasi-variasi yang bisa diterapkan dalam penerapan model discovery learning.</li><li>5. Peserta didik dan dosen diskusi tentang topik.</li><li>6. Dosen memberikan kesimpulan terkait budaya lokal Indonesia</li></ol>	
--	--	---	--



		<p>yang tercermin melalui makanan, bahasa, sikap dan perilaku serta nilai-nilai adat dan norma yang berlaku dan bagaimana mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran inovatif.</p> <p>Setelah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta menulis referensi, pendapat, komentar tentang model pembelajaran discovery.</li> <li>2. Peserta didik diminta membuat RPP ringkas, strategi pembelajaran berbasis discovery learning, dan variasi materi kearifan lokal Indonesia.</li> <li>3. Peserta didik menulis referensi, pengalaman, pendapat, maupun komentar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</li> </ol>	
--	--	--	--

### **Tahap Perancangan Periode 1**

Tahap perancangan terdiri dari desain modul, perancangan instrumen penelitian, dan penyesuaian dengan fitur Vinesa ([vilearning.unesa.ac.id](http://vilearning.unesa.ac.id)).

- Pembuatan desain prototipe modul (desain materi oleh tim, desain tutorial oleh tim, desain contoh video model pembelajaran inovatif oleh tim dan mahasiswa)
- Penyusunan instrumen observasi, instrumen wawancara, instrumen tes tulis, dan instrumen dokumentasi
- Melakukan penyesuaian strategi pembelajaran berbasis komponen antarmuka sistem pembelajaran daring Unesa

### **Tahap Pengembangan Periode 1**

Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan modul di Vinesa, perancangan tutorial penggunaan modul, dan pembuatan video, maupun pengunggahan materi modul pembelajaran inovatif pada laman Vinesa.

### **Tahap Evaluasi dan Revisi Periode 1**

- Melaksanakan uji coba terbatas;
- Melakukan pengisian angket respon yang telah dibuat;
- Melaksanakan kegiatan validasi ahli;
- Menganalisis catatan-catatan yang diambil dari sumber data lalu mengklasifikasikannya ke dalam kategori yang ditentukan;
- Menganalisis kategori yang telah disusun dan dihubungkan dengan kategori lainnya sehingga hasilnya akan diperoleh susunan yang sistematis dan berhubungan satu sama lain;
- Menelaah relevansi data dengan cara mengkaji susunan pembicaraan yang sistematis dan relevansinya serta tujuan penelitian;
- Melengkapi data dengan cara mengkaji isi data baik berupa hasil ujicoba, hasil angket, hasil tes, hasil dokumentasi di lapangan, serta hasil validasi ahli;
- Melaksanakan revisi terhadap prototipe modul e-learning sesuai dengan hasil evaluasi di atas.

### **Tahap Implementasi Periode 1**

Pada tahap implementasi periode 1, modul e-learning diterapkan pada ujicoba terbatas 2 yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan teknis dan nonteknis yang terjadi sebelum dilaksanakan ujicoba lapangan. Apabila pada saat ujicoba terbatas, baik hasil belajar maupun hasil respons pengguna memuaskan, maka target berikutnya adalah ujicoba lapangan. Namun, karena hasilnya masih belum memuaskan sehingga dilaksanakan siklus pengembangan Fenrich untuk periode 2.

### **Tahap Analisis Periode 2**

Pada fase analisis periode 2, peneliti melaksanakan analisis konten, maupun analisis antar muka laman Pembelajaran Inovatif pada Vinesa. Analisis konten terutama ditujukan pada konten-konten yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan asinkron, instrumen

pembelajaran yang digunakan, serta kesesuaian evaluasi yang digunakan dalam konteks kegiatan asinkron.

### **Tahap Perencanaan Periode 2**

Pada fase perencanaan, tim merencanakan konten berdasarkan hasil analisis konten untuk modul pembelajaran e-learning yang dikembangkan. Hasil perencanaan pada siklus periode 2 terdiri dari perbaikan modul, konten, rencana desain antar muka di laman Vinesa, serta model pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan asinkron.

### **Tahap Perancangan Periode 2**

Tahap perancangan terdiri dari desain modul, perancangan instrumen penelitian, dan penyesuaian dengan fitur Vinesa.

### **Tahap Pengembangan Periode 2**

Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan modul di Vinesa, perancangan tutorial penggunaan modul, dan pembuatan video, maupun materi modul pembelajaran inovatif.

### **Tahap Evaluasi dan Revisi Periode 2**

- 1) Melaksanakan uji coba terbatas dan uji coba lapangan;
- 2) Melakukan pengisian angket respon yang telah dibuat;
- 3) Melaksanakan kegiatan validasi ahli;
- 4) Menganalisis catatan-catatan yang diambil dari sumber data lalu mengklasifikasikannya ke dalam kategori yang ditentukan;
- 5) Menganalisis kategori yang telah disusun dan dihubungkan dengan kategori lainnya sehingga hasilnya akan diperoleh susunan yang sistematis dan berhubungan satu sama lain;
- 6) Menelaah relevansi data dengan cara mengkaji susunan pembicaraan yang sistematis dan relevansinya serta tujuan penelitian;
- 7) Melengkapi data dengan cara mengkaji isi data baik berupa hasil ujicoba, hasil angket, hasil tes, hasil dokumentasi di lapangan, serta hasil validasi ahli;
- 8) Melaksanakan revisi terhadap prototipe modul e-learning sesuai dengan hasil evaluasi di atas.
- 9) Menarik kesimpulan, maksudnya adalah hasil kajian data kemudian dijadikan kesimpulan setelah dianalisis;

10) Menyusun laporan, setelah menjabarkan jawaban secara terperinci, kemudian menyusunnya dalam bentuk laporan.

### **Tahap Implementasi Lapangan**

Tahap implementasi lapangan merupakan penerapan modul e-learning Pembelajaran Inovatif di kelas pembelajaran yang sebenarnya. Tahap ini dilaksanakan setelah hasil evaluasi dan revisi terhadap komponen-komponen e-learning memenuhi standar penilaian yang ditargetkan dalam penelitian.

### **Hasil Penerapan Gamification berbasis Flipped E-learning pada Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif.**

#### **a) Validasi Ahli**

Dalam penelitian penerapan gamification berbasis flipped e-learning pada mata kuliah pembelajaran inovatif dilaksanakan kegiatan validasi oleh pakar pembelajaran dan pakar media berbasis e-learning. Kegiatan validasi pakar dilaksanakan dalam 2 tahap periode, yaitu periode 1 dan periode 2. Pada periode 1, kegiatan validasi dilaksanakan pada prototipe modul e-learning yang digunakan pada ujicoba terbatas, sedangkan pada periode 2, kegiatan validasi dilaksanakan pada prototipe modul e-learning yang digunakan pada ujicoba lapangan. Pakar yang dilibatkan pada kegiatan validasi pada periode 1 dan periode 2 adalah pakar yang sama sehingga hasil validasi merupakan komponen yang komprehensif dan berkesinambungan dalam rangka pengembangan dan perbaikan modul e-learning pembelajaran inovatif.

Berdasarkan validasi ahli, diketahui bahwa prototipe yang dihasilkan termasuk dalam kategori baik (nilai 85) dan sangat layak diimplementasikan. Selain itu, prototipe juga menyajikan beragam kegiatan belajar yang menarik serta dapat mewadahi prinsip menemukan, mendata informasi, dan menganalisis informasi yang tidak sesuai. Pendekatan pembelajaran yang digunakan bertujuan pada pengondisian suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran yang digunakan mampu memerinci tahapan-tahapan kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa, tujuan pelaksanaan kegiatan, serta didukung penggunaan instrumen pembelajaran untuk membantu memvisualisasikan kegiatan yang dilaksanakan di luar kelas, terutama pada tahap sebelum dan setelah pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran ini mampu membuka wawasan mahasiswa dalam menerapkan simulasi pembelajaran inovatif di dalam maupun di luar kelas, mampu

memberikan contoh praktis penerapan model-model pembelajaran inovatif yang diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran.

### b) Capaian Kompetensi Mahasiswa

Target penelitian yang ditetapkan sebagai standar acuan keberhasilan penelitian pada mata kuliah Pembelajaran Inovatif adalah:

- 1) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu standar minimal capaian kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa dari mata kuliah Pembelajaran Inovatif adalah 75.
- 2) Ketuntasan Klasikal yaitu persentase jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM dalam 1 rombongan belajar dan ditargetkan sebesar 70%.

Standar penilaian kompetensi mata kuliah Pembelajaran Inovatif pada semester Gasal Tahun Akademik 2019/2020 pada table 3 berikut.

Tabel 3 kriteria penilaian kompetensi

No.	Range Nilai	Kategori
1.	< 55	Sangat Kurang
2.	56 – 64	Kurang
3.	65 – 74	Cukup
4.	75 – 84	Baik
5.	> 85	Sangat Baik

Kompetensi akhir hasil belajar mahasiswa yang diperoleh melalui penilaian instrumen pengamatan dan instrumen tes tulis melalui penugasan mandiri disusun dalam bentuk tabel 4 berikut.

Tabel 4 Kompetensi Akhir Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif

Nama	Nilai Tiap Soal										Total Nilai
	Q. 1 /1	Q. 2 /1	Q. 3 /1	Q. 4 /1	Q. 5 /1	Q. 6 /1	Q. 7 /1	Q. 8 /1	Q. 9 /1	Q. 10 /1	Grade/ 10
Aprillinanda	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	80
Kristinawati	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	90
Jenike	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	80
Ola Violentina	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90

Putri Febryani	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	80
Vica Nuraini	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	80
Rahmadani	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	70
Az Zilzal	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	60
Fitriana	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	60
Isamiyah	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	80
Sa'adah	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	80
Made Novi Artadiyanti	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	60
Oktavia Safira	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	60
Rahmaniyah	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	80
Saraswati	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	80
Hassanah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90
Puji Lestari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
Nur Anggraeni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Iswinanda	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	70
Faizah Prasetyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Ajam Piani	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	80
Irene W.	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	80
Dwi Alfandi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90
Fitriana H.	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	70
Roikhatun N.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
Ayu Agustin	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	80
Ayu P.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	80
Ferayanti	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	80
Ilmiyyah	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	70
Agung Santosa	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
Shohibil Yuddi	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	50
Ageng Jati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Arif W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Gita Sari	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	80

Madi Pratama	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
Sholekha	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
Islafiyah	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	70
Sulistiani W.	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	80
Andi Lestari	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	80
Jumlah	36	24	28	33	33	32	35	29	30	31	3110
Rata-Rata	92	61	72	85	85	82	90	74	77	79	79.74

Target penelitian yang ditetapkan sebagai standar acuan keberhasilan penelitian pada mata kuliah Pembelajaran Inovatif adalah:

- 1) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu standar minimal capaian kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa dari mata kuliah Pembelajaran Inovatif adalah 75.
- 2) Ketuntasan Klasikal yaitu persentase jumlah mahasiswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM dalam 1 rombongan belajar dan ditargetkan sebesar 70%.

Penilaian terhadap kemampuan akhir mahasiswa peserta mata kuliah Pembelajaran Inovatif sebagai berikut.

a) Ketuntasan Klasikal.

Standar ketuntasan klasikal yang dipatok dalam penelitian ini adalah ;

$\sum f$  adalah jumlah subjek, dalam hal ini jumlah mahasiswa yaitu 39 orang;

$\sum fl$  adalah jumlah subjek yang memenuhi syarat KKM yaitu 29 orang;

Ketuntasan Klasikal =  $\frac{\sum fl}{\sum f} \times 100\% = \frac{29}{39} \times 100\% = 74,36\%$

$$\frac{\sum fl}{\sum f} \quad 39$$

b) KKM.

$\sum f$  adalah jumlah subjek, dalam hal ini jumlah mahasiswa yaitu 39 orang;

$\sum fx$  adalah penjumlahan nilai yaitu 3110;

$KKM = \frac{\sum fx}{\sum f} = \frac{3110}{39} = 79,74$

$$\frac{\sum fx}{\sum f} \quad 39$$

Berdasarkan standar pengukuran keberhasilan penelitian dapat disimpulkan bahwa persentase Ketuntasan Klasikal yaitu sebesar 74,36% sehingga sudah memenuhi target penelitian yaitu  $\geq 70\%$ . Selanjutnya nilai KKM untuk pengukuran kompetensi akhir mahasiswa peserta mata kuliah Pembelajaran Inovatif adalah 79,74, sudah melebihi standar KKM atau target

penelitian yaitu 75. Oleh karena itu, hasil analisis terhadap indikator penelitian menunjukkan bahwa penelitian penerapan gamification berbasis flipped e-learning pada mata kuliah pembelajaran inovatif berhasil memenuhi target penelitian.

## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses penerapan gamification berbasis flipped e-learning pada mata kuliah pembelajaran inovatif dipengaruhi oleh (1) kesesuaian materi pembelajaran yang diintegrasikan dalam materi gamification berbasis flipped e-learning; (2) pengukuran kemampuan awal dan karakter belajar mahasiswa; (3) penentuan target capaian kompetensi; (4) penyesuaian strategi pembelajaran berbasis flipped e-learning; (5) pengondisian suasana pembelajaran berbasis flipped e-learning; dan (6) evaluasi berbasis pengalaman mahasiswa.
2. Indikator hasil penerapan gamification berbasis flipped e-learning pada mata kuliah pembelajaran inovatif terdiri dari 2 komponen, yaitu hasil validasi ahli dan penilaian hasil belajar peserta. Hasil validasi pakar diketahui bahwa prototipe yang dihasilkan termasuk dalam kategori baik (nilai 85) dan sangat layak diimplementasikan. Selain itu, prototipe juga menyajikan beragam kegiatan belajar yang menarik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, membantu memvisualisasikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, mampu memberikan contoh praktis penerapan model-model pembelajaran inovatif. Adapun hasil proses penilaian peserta mata kuliah menunjukkan bahwa persentase Ketuntasan Klasikal untuk mahasiswa mencapai 74,36% dan nilai KKM mahasiswa peserta mata kuliah pembelajaran inovatif adalah 79,74.

## **F. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diambil beberapa saran sebagai berikut.

1. Penggunaan prinsip flipped learning sesuai dengan karakteristik mahasiswa, yaitu mahasiswa umumnya adalah orang dewasa yang memiliki model belajar yang berbeda satu dengan yang lain, serta fleksibilitas flipped learning dalam mewartakan berbagai jenis model pembelajaran, penggunaan berbagai tipe asesmen serta pengondisian suasana pembelajaran yang menyenangkan.



2. Penggunaan modul e-learning di Vinesa belum optimal karena model pembelajarannya masih kombinasi antara pembelajaran e-learning dengan pembelajaran di kelas, yang dikenal dengan blended learning. Oleh karena itu, kekurangan yang terjadi pada pembelajaran asinkron seringkali masih bisa diantisipasi melalui pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dalam penerapan model pembelajaran yang berbasis e-learning sepenuhnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Assareh, A. and Bidokht, M. Hosseini. (2011). *Barriers to e-teaching and e-learning*. Procedia Computer Science 3, 791–795.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bergmann, Jonathan & Aaron Sams. 2012. *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. United States of America: ISTE & ASCD.
- BSNP. 2010. *Laporan BSNP 2010*. [www.bsnp-indonesia.org](http://www.bsnp-indonesia.org) > 2012/04 > Laporan-BSNP-2010 diakses Agustus 2019.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Evseeva, A. & Solozhenko, A. 2015. *Use of Flipped Classroom Technology in Language Learning*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 206 (2015) 205– 209.
- Flipped Learning Network (2014). *What is flipped learning? The four pillars of F-L-I-P*. diakses Agustus 2019 dari <http://www.flippedlearning.org/definition>.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miles, Matthew B. dan Huberman, A. Michael. 2007. *Analisis Data Kualitatif, Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UI Press.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sailer, M. dan Homner, L. 2019. *The Gamification of Learning: a Meta-analysis*. Educational Psychology Review (2020) 32:77–112.
- Satori, D'jam'an. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yildirim, I. (2017). *The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons*. The Internet and Higher Education, 33, 86–92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>.