

Nama : Reva Nayla Novianti

Nim : 2201617

Quiz Komputer dan Masyarakat

Media yang saat ini akan dikembangkan adalah platform e-learning interaktif berbasis web yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam model Problem-Based Learning (PBL). Platform ini memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata dengan dukungan elemen permainan seperti XP/poin, stage/tingkatan clue, progress bar, mini game, leaderboard, dan badge/achievement. Nantinya siswa akan menggunakan media untuk proses belajar mereka terutama pada saat pembelajaran informatika dengan materi algoritma dan pemrograman dimana nanti siswa akan diberikan sebuah video yang berupa clue awal setelah itu siswa dibagi kedalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan maksud dari video/clue awal tersebut dan mencoba mencari jawaban yang tepat untuk menyelesaiakannya, siswa juga dapat meminta clue tambahan apa bila mengalami kesulitan pada saat pembelajaran melalui media yang dikembangkan.

Rencana implementasi akan dilakukan berupa uji coba hasil media pembelajaran kepada satu kelas siswa pada mata pelajaran informatika di SMK dimana nanti pembelajaran akan berlangsung dengan menggunakan media yang dikembangkan, siswa akan terlebih dahulu dikenalkan dengan media agar mereka memahami cara untuk menggunakan media tersebut dan setelah itu mereka akan menggunakan media untuk proses pembelajarannya. Dampak yang diharapkan dari implementasi media ini yaitu peningkatan antusias dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan diterapkannya gamifikasi pada media/e-learning yang dibuat, lalu memingkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, mendorong keterlibatan aktif dan juga kolaborasi siswa pada saat pembelajaran, serta mempermudah untuk memantau perkembangan belajar siswa oleh guru.

Efektivitas inovasi TIK berupa e-learning dengan gamifikasi akan jauh lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa teknologi karena mampu mengubah proses belajar yang awalnya pasif menjadi interaktif,, dan berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran konvensional, khususnya pada materi algoritma dan pemrograman sering sulit dipahami karena bersifat abstrak dan hanya disampaikan secara teoritis. Melalui penerapan e-learning gamifikasi, siswa terdorong untuk aktif memecahkan masalah, mengeksplorasi konsep, dan berkompetisi secara sehat melalui sistem poin, level, dan penghargaan. Unsur permainan menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa belajar bukan hanya karena tuntutan tugas, tetapi karena rasa ingin tahu dan pencapaian. Guru pun dapat memantau perkembangan belajar siswa secara real-time dan memberikan umpan balik segera, hal yang sulit dilakukan dalam metode tradisional. Secara keseluruhan, inovasi ini lebih efektif karena meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa dibandingkan pembelajaran tanpa penerapan teknologi.