

## PENERAPAN GAMIFIKASI PADA MEDIA PEMBELAJARAN *SMART FINGERS TENSES* UNTUK MEMOTIVASI PROSES BELAJAR MANDIRI SISWA SMP

Nelly Rosaline<sup>1</sup>, I Nyoman Larry Julianto\*<sup>2</sup>, I Wayan Mudra<sup>3</sup>

Magister Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Bali - Indonesia<sup>1,2,3</sup>

\*Correspondence author: I Nyoman Larry Julianto, larry\_smartdesign@gmail.com, Denpasar, Indonesia

**Abstrak.** Materi tentang tenses dalam pelajaran Bahasa Inggris sering menjadi kendala dalam proses belajar di kelas maupun secara mandiri oleh siswa SMP. Media yang digunakan untuk penyampaian materi tenses di kelas biasanya bersifat konvensional dalam bentuk table rumus dan penjabaran yang harus dihafalkan manual oleh siswa. Proses belajar tersebut membuat siswa mudah bosan karena tidak relevan pada era digital 4.0 saat ini. Pada penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran tenses dalam bentuk media digital yang dapat diakses secara online dengan pendekatan konsep gamifikasi untuk memotivasi minat belajar tenses siswa SMP secara mandiri. Metode penelitian ini bersifat kualitatif, dilakukan di empat SMP Penggerak di Kabupaten Badung dengan data pendukung meliputi; observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Berdasarkan penelitian terdahulu yang serupa disebutkan bahwa penerapan gamifikasi menjadi solusi praktis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggunakan unsur permainan, sehingga memberikan kesan belajar sambil bermain. Media smart fingers tenses berbasis online pada penelitian ini telah menerapkan konsep gamifikasi dengan memberikan poin untuk jawaban yang benar pada menu kuis tenses. Elemen permainan lainnya yang diterapkan dan mampu memotivasi penggunaan pada media ini ialah lencana yang diberikan berdasarkan level dan poin tertentu. Siswa juga dapat memantau ranking pemain lainnya sehingga menciptakan rasa kompetisi yang positif.

**Kata Kunci :** gamifikasi, tenses, proses belajar mandiri, sekolah menengah pertama, e-learning

**Abstract.** *Tenses in English lessons are often an obstacle in the learning process in class or independently by junior high school students. The media used to guide tenses in class are usually conventional in the form of tables of formulas and explanations that must be memorised by students. This kind of learning process is easily made boring because it is not relevant in the digital 4.0 era. This study aims to develop tenses learning media in digital media that can be accessed online, and also implement a gamification concept to motivate junior high school students' interest in learning tenses independently. This research method is qualitative, data were carried out in four pioneer middle schools in Badung Regency with supporting data including; observation, interview, questionnaire, and literature study. Based on previous similar research, it was stated that the application of gamification is a practical solution to increase student motivation because it uses game elements, thus giving the impression of learning while playing. The online-based smart finger tenses media in this study has applied the concept of gamification by giving the points for the correct answer in the quiz menu. Another game element that is implemented and is able to motivate the student is the badge, that is given based on certain levels and points. Students can also see the rankings of the other players, so it can create a positive sense of competition.*

**Keywords:** *gamification, tenses, motivation, junior high school, e-learning*

## Pendahuluan

Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan SMP menurut peraturan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 (2022), tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Pelajaran Bahasa Inggris tidak lepas dari materi pembahasan tentang *tenses*, tetapi materi tersebut yang sering kali dianggap rumit oleh siswa SMP karena adanya 16 aturan penulisan kalimat sesuai dengan keterangan waktu dan jenis kegiatan. Sehingga hal tersebut yang membuat materi tentang *tenses* kurang dipahami oleh siswa.

Proses, metode, dan media yang digunakan untuk penjelasan *tenses* di kelas saat ini masih bersifat konvensional yaitu materi harus dihafalkan secara manual oleh siswa. Selain itu cara konvensional masih berpusat pada guru dalam proses belajar mengajarnya, sehingga membuat siswa tidak memiliki kebebasan dalam mengatur sendiri proses dan materi belajar yang mereka inginkan. Hal tersebut berkaitan tentang kemampuan dan kecepatan pemahaman melalui gaya belajar yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Mengenai media belajar konvensional yang masih diterapkan juga diperkuat melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di empat SMP penggerak di Kabupaten Badung. Informasi didapatkan dari kepala sekolah atau guru Bahasa Inggris di masing-masing sekolah sebagai informan. Data yang didapatkan meliputi: proses belajar masih menggunakan buku, dan pelajaran tentang *tenses* diajarkan melalui pembahasan suatu paragraf, rumus-rumus *tenses* dijabarkan dalam bentuk hafalan yang perlu dicatat dan dipelajari kembali oleh siswa di rumah atau di luar jam pelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut sehingga perlunya inovasi media digital yang lebih relevan pada era 4.0. Media yang lebih praktis dengan pembaruan metode yang mampu mengubah pemikiran bahwa belajar *tenses* tidak rumit dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi proses belajar *tenses* secara mandiri.

Pada penelitian Sudirman (2018), ditemukan teknik menghafal *tenses* dengan mudah dan cepat menggunakan jari yang disebut *smart fingers tenses*. Teknik ini dikatakan lebih praktis digunakan dibandingkan dengan menggunakan cara konvensional. Cara kerja teknik ialah menandai setiap jari berdasarkan waktu dan kegiatan tertentu pada jari tangan kanan dan jari tangan kiri. Contoh jenis *tenses* dan rumus yang digunakan dapat diketahui dengan mudah dengan melihat jari pada tangan kanan dan tangan kiri yang saling bertemu. Kekurangan dari teknik ini adalah belum adanya media pengantar secara digital yang dapat digunakan dan dipelajari secara ringkas oleh siswa, dan tekniknya sendiri masih bisa disederhanakan. Susanty et al., (2021), menyebutkan bahwa media pembelajaran menggunakan digital teknologi sangat di rekomendasikan untuk edukasi Bahasa Inggris saat ini karena siswa lebih tertarik dengan proses belajar *real time* secara *online*. Media pembelajaran berbasis *online* juga diminati karena tidak memerlukan proses unduh dan instalasi terlebih dahulu untuk penggunaannya. Pembelajaran berbasis *online* disebut *e-learning* dan biasanya diakses melalui suatu website tertentu.

Website yang memberikan pelajaran mengenai *tenses* hanya memberikan informasi pembelajaran *tenses* hanya berupa penjelasan statis yang harus dibaca, tidak jauh berbeda dengan membaca melalui buku. Sehingga diperlukan inovasi media yang dapat memberikan informasi dengan cara yang lebih dinamis/interaktif sehingga dapat mendorong motivasi penggunaan/akses berkelanjutan. Pada penelitian Mee Mee et al., (2021), disebutkan bahwa penerapan metode gamifikasi menjadi solusi yang berkompetensi untuk memotivasi proses pembelajaran yang lebih interaktif. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan ke dalam media non-permainan, yang meliputi; *game elements*, *user types*, *motivation* dan *rewards* (Sunarya 2019). Hal yang mempengaruhi motivasi pribadi siswa meliputi; motivasi internal dan motivasi eksternal (Meşe 2021).

Motivasi internal merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri pribadi siswa, sedangkan motivasi eksternal merupakan dorongan yang muncul dari luar seperti halnya dukungan dari orang lain atau berasal dari media yang menarik perhatian sehingga memunculkan minat untuk memiliki atau menggapai. Pada media pembelajaran hal ini berkaitan tentang materi, unsur visual, dan tujuan gamifikasi diterapkan. Penerapan gamifikasi pada media pembelajaran dapat memotivasi dan mendorong partisipasi siswa agar lebih kreatif dan aktif. Mencermati maraknya trend media pembelajaran yang ditawarkan, tetapi belum ada yang mengembangkan teknik *smart fingers tenses* ke dalam bentuk media digital berbasis *online* maka inovasi pada penelitian ini adalah perancangan digitalisasi media untuk teknik *smart fingers* melalui pendekatan gamifikasi dengan pertimbangan unsur-unsur yang dapat memotivasi proses belajar mandiri siswa SMP.

## Metode

Penelitian ini bersifat kualitatif, adapun data-data kuantitatif yang digunakan untuk mendukung analisis kualitatif. Penelitian dilakukan di empat SMP penggerak di Kabupaten Badung, sekolah-sekolah tersebut ialah; SMPN 2 Kuta, SMPN 6 Mengwi, SMP Widiatmika, dan SMP Dwijendra Bualu. Program sekolah penggerak merupakan pemerintah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa melalui proses digitalisasi. Berdasarkan hal tersebut SMP penggerak diharapkan dapat menghasilkan kualitas siswa dan proses pembelajaran yang lebih unggul, sehingga dapat menjadi contoh bagi sekolah dengan jenjang pendidikan yang sama (Zamjani 2020).

Pengumpulan data terbagi menjadi dua yaitu; data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari proses observasi, wawancara, dan kuesioner. Informan pada proses observasi dan wawancara ialah kepala sekolah atau guru Bahasa Inggris di masing-masing sekolah. Data yang didapatkan pada proses ini berkaitan tentang sistematis pelajaran tenses disampaikan kepada siswa, media yang digunakan dalam penyampaian, dan kendala dalam proses pembelajaran *tenses*. Data kuesioner dibagikan kepada siswa-siswa di masing-masing sekolah. Pertanyaan pada kuesioner berkaitan tentang cara belajar yang diminati, pemahaman dasar tentang tenses, sistematis pelajaran tenses yang diterima, media yang digunakan, dan minat media yang diharapkan untuk digunakan.

Pada pengumpulan data sekunder meliputi studi literatur melalui jurnal secara *online* dan *offline* mengenai penelitian sejenis mengenai penerapan gamifikasi, serta teori-teori pendukung. Teori yang digunakan pada penelitian ini meliputi; teori motivasi; *emotional design*, dan gamifikasi. Media yang dianalisis pada penelitian ini adalah media pembelajaran *smart fingers tenses* berbasis *online* yang dapat diakses pada tautan berikut <https://smartfingertenses.netlify.app/>.

## Hasil dan Pembahasan

### Temuan

#### Motivasi

Motivasi merupakan unsur yang mempengaruhi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Zebua 2021). Meşe et al., (2021), menyebutkan bahwa ada dua faktor besar dalam memotivasi proses belajar *online* oleh siswa, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.

## 1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk proses belajar *tenses* secara mandiri. Aplikasi faktor internal ini berkaitan dengan implikasi teori motivasi oleh Abraham Maslow (Zebua 2021) yang meliputi:

### a. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan awal, yang berdasarkan kepada kebutuhan fisik seseorang. Kebutuhan fisiologis meliputi pemenuhan sandang dan papan. Apabila kebutuhan tersebut terpenuhi maka proses belajar menjadi lebih fokus dan konsentrasi dilakukan.

### b. Kebutuhan rasa aman

Kebutuhan rasa aman merupakan kebutuhan tahap dua. Kebutuhan rasa aman meliputi: keamanan, perlindungan, stabilitas, kebebasan dari rasa takut, tanpa kecemasan, ketertiban, dan keteraturan. Pada proses pembelajaran secara mandiri melalui media pembelajaran secara online, siswa membutuhkan rasa aman tanpa paksaan siapapun. Siswa dengan sadar bahwa tidak tertekan dalam proses belajar, merasa aman akan akses yang digunakan tidak akan membahayakan fisik dan tidak menyalahgunakan data yang digunakan saat mengakses media pembelajaran tersebut.

### c. Kebutuhan sosial

Kebutuhan sosial merupakan kebutuhan tahap tiga. Kebutuhan sosial meliputi; rasa dicintai, rasa disayangi, dan rasa menjadi bagian dari makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia tidak terlepas dari interaksi secara langsung maupun tidak. Alat interaksi yang paling utama adalah komunikasi menggunakan suatu bahasa. Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang dapat digunakan untuk berinteraksi secara global. Berdasarkan kebutuhan ini membuat dorongan untuk mempelajari Bahasa Inggris lebih baik, termasuk mempelajari struktur kalimatnya yang berkaitan tentang *tenses*. Hal tersebut yang membuat perlunya inovasi metode dan media pembelajaran *tenses* yang lebih praktis sehingga memudahkan siswa untuk memenuhi kebutuhan ini.

### d. Kebutuhan akan harga diri dan pengakuan

Kebutuhan akan harga diri dan pengakuan merupakan kebutuhan tahap empat. Kebutuhan akan harga diri dan pengakuan meliputi; rasa untuk dihargai, gengsi, disanjung, dan pengakuan dari orang lain. Adanya kebutuhan ini mendorong siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan Bahasa Inggris sehingga menimbulkan rasa percaya diri. Hal ini memberikan kepuasan tersendiri oleh siswa apabila mampu menerapkan Bahasa Inggris sesuai dengan aturan *tenses*. Peningkatan rasa percaya diri akan pemahaman *tenses* membawa dampak positif bagi siswa karena dapat mengembangkan Bahasa Inggris melalui keterampilan menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara di depan umum.

### e. Kebutuhan aktualisasi diri

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan tahap akhir. Kebutuhan aktualisasi diri meliputi; kepuasan diri, semakin menjadi diri sendiri, mampu berpendapat, dan mampu memberikan penilaian atau mengkritisi sesuatu. Pada proses pembelajaran *tenses* berbasis online, siswa menjadi lebih aktif karena mampu mencari, memilah, mempelajari dan memahami secara mandiri. Hal tersebut juga melatih siswa untuk berpikir kritis. Semakin aktif siswa dalam melakukan kegiatan belajar *tenses* secara mandiri, maka dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Faktor Eksternal

Pada penelitian Meşe et al., (2021), faktor eksternal pembelajaran *online* meliputi; pengajar, teman kelas, masalah organisasi, dan masalah situasi.



## a. Pengajar atau guru

Pengajar atau guru memiliki peran dalam mendorong motivasi belajar siswa pada proses belajar mengajar di kelas. Guru memberikan pelajaran tentang tenses menggunakan suatu metode tertentu, melalui presentasi, dan interaksi. Pada proses belajar tatap muka di kelas dibatasi oleh jam pelajaran, dan belum tentu pada rentang waktu tersebut materi tentang tenses mampu dipahami dengan jelas oleh siswa. Guru juga terkadang memberikan tugas yang perlu dikerjakan di rumah, sehingga mendorong motivasi siswa untuk mencari informasi secara *offline* maupun *online*.

## b. Teman kelas

Teman sekelas juga menjadi faktor pemicu motivasi siswa di kelas. Pada penerapan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas terkadang guru memberikan tugas kelompok maupun individu. Pada tugas secara kelompok, siswa membuat sebuah presentasi sehingga siswa akan termotivasi untuk mencari informasi yang lebih detail secara *online*. Pada tugas secara individu misalnya pada saat ujian, siswa terpacu untuk belajar lebih giat melalui media secara *offline* maupun *online* dengan harapan mendapat nilai yang memuaskan. Hal tersebut terkadang membuat siswa membandingkan nilainya dengan temannya, sehingga secara tidak langsung menciptakan rasa kompetitif yang positif.

## c. Masalah organisasi

Masalah organisasi berkaitan tentang rasa kompetisi antar siswa, suatu pelajaran khususnya pelajaran Bahasa Inggris terkadang mengalami problematik ketika siswa dengan pemahaman yang kurang dan siswa dengan pemahaman yang lebih berada pada satu kelas. Siswa dengan pemahaman lebih biasa merasa bosan dan tidak merasa termotivasi apabila guru lebih memberikan instruksi kepada siswa dengan pemahaman yang kurang. Sehingga siswa merasa waktunya terbuang untuk menyimak hal yang sudah ia ketahui. Hal ini dikarenakan proses belajar konvensional tidak memberikan kebebasan untuk siswa dalam mengatur bahasan dan waktu belajar yang mereka inginkan.

## d. Masalah situasi

Pada masalah situasi muncul sebuah inovasi terkait media pembelajaran online yang dapat diakses secara bebas dari segi ruang dan waktu dibutuhkan untuk mendorong pemahaman tersebut. Pada proses pembelajaran online, media yang ditawarkan menjadi sosok pengganti guru sebagai pengajar. Sehingga perlu pertimbangan bagaimana menciptakan media yang dapat menarik minat penggunaan, sehingga siswa menaruh fokus dan perhatian pada media tersebut dan dapat menciptakan penggunaan yang berkelanjutan.

### Emotional Design

Implementasi *emotional design* meliputi; visceral, behaviour, dan reflective (Schlatter & Levinson 2013). Pada tahapan visceral, tampilan visual suatu media menjadi tahap pertama dan utama dalam menarik perhatian siswa untuk melihat, membaca, mencermati, menggunakan, dan menikmati fitur atau informasi yang ditampilkan. Unsur-unsur pembangun pada tahap ini yaitu tata letak, penggunaan jenis huruf, keterbacaan, kejelasan, penggunaan warna dan gambar imajiner. Pada media pembelajaran untuk siswa SMP direkomendasikan menggunakan kombinasi warna yang bervariasi, karena memiliki potensi untuk mendorong minat penggunaan dan mempengaruhi sensori memori siswa (Dzulkifli & Mustafar 2013). Hal tersebut disebabkan karena warna dapat mempengaruhi psikologi minat belajar siswa.

Pada tahap behaviour berkaitan tentang kebiasaan siswa dalam menggunakan suatu media pembelajaran. Hal tersebut meliputi; kemudahan akses melalui suatu perangkat, penataan tombol navigasi, penggunaan tanda dan ikon. Pada tahap reflective berkaitan tentang

respon yang tercipta pada proses pembelajaran mandiri, mengenai materi atau fitur yang ditawarkan. Pada media pembelajaran perlu pertimbangan penerapan gamifikasi untuk menarik interaksi pengguna. Selain itu berbasis online yang memiliki fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat teknologi memberikan kemudahan siswa untuk proses belajar mandiri (Rifa'ie 2020).

### Gamifikasi

Pada penelitian Jusuf (2016) dan Sunarya et al., (2019), dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi pada media pembelajaran memberikan manfaat positif seperti; menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, memancing penggunaan positif yang berkelanjutan, mendukung siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi yang dipelajari, memberikan kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi, mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan interaktif. Hal tersebut disebabkan karena penerapan permainan pada media edukasi menciptakan proses belajar yang menyenangkan karena seperti belajar sambil bermain (*edutainment*) (Julianto & Sachari 2016). Unsur-unsur yang membentuk konsep gamifikasi meliputi: *game elements*, *user types*, *motivation*, *rewards*. Detail unsur dapat dilihat pada gambar di berikut.



Gambar 1. Elemen Gamifikasi

### Pembahasan

Pada proses pengembangan kreatif dan inovatif media dilakukan beberapa tahap analisis yang meliputi (Cahyadi 2019); analisis kinerja, analisis fakta, analisis tujuan pengembangan media pembelajaran. Pada media pembelajaran berbasis *online smart fingers tenses* pada penelitian ini, pembahasan analisis sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kerja

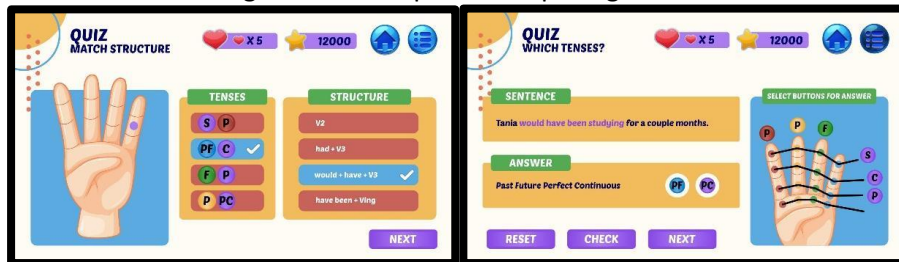
Analisis ini berkaitan tentang masalah yang muncul yaitu perlunya penerapan unsur yang pada media pembelajaran yang dapat memotivasi proses belajar mandiri oleh siswa.



Pada tahap ini ditemukan solusi yaitu penerapan gamifikasi, dengan mengimplementasi unsur-unsur permainan ke dalam media pembelajaran smart fingers tenses. Faktor yang menjadi pertimbangan pada tahap analisis ini meliputi:

a. Faktor Konten

Faktor ini berkenaan tentang metode baru yang lebih praktis untuk memahami tenses. Pada penelitian ini hal yang menjadi unggulan yaitu teknik smart fingers tenses. Teknik ini menggunakan jari untuk memahami jenis-jenis tenses, materi disampaikan dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan penjelasan tenses melalui animasi 2D, serta dilengkapi kuis dalam bentuk tebak-tebakan tenses pada ruas jari tertentu yang ditampilkan. Teknik ini menjadi teknik baru karena keterlibatan anggota gerak tubuh siswa yaitu menggunakan jari, sehingga dapat memotivasi proses belajar yang lebih aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan pemahaman lebih cepat. Tampilan menu kuis smart fingers tenses dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Elemen Gamifikasi Menu Kuis Smart Fingers Tenses

b. Faktor Visual

Faktor ini berkaitan tentang tahapan *visceral* pada *emotional design*. Media menggunakan kombinasi warna yang beragam sesuai warna-warna yang direkomendasikan untuk pengembangan media pembelajaran. Warna mempengaruhi kinerja memori siswa dan beban kognitif mereka, serta dapat merangsang emosi siswa dan selanjutnya memotivasi siswa untuk belajar (Chang, Xu, and Watt 2018). Pemilihan warna yang beragam dipadukan dengan gambar imajiner 2D dengan penataan elemen visual secara *playful* dapat memotivasi siswa dalam penggunaan, karena terlihat lebih dinamis dibandingkan dengan penjelasan teks atau paragraf.

c. Faktor Media

Faktor ini berkaitan tentang proses penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diakses secara *online* lebih diminati siswa karena tidak memerlukan proses unduh dan instalasi yang tentunya memakan memori perangkat. Persentase akses media pembelajaran yang diminati siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

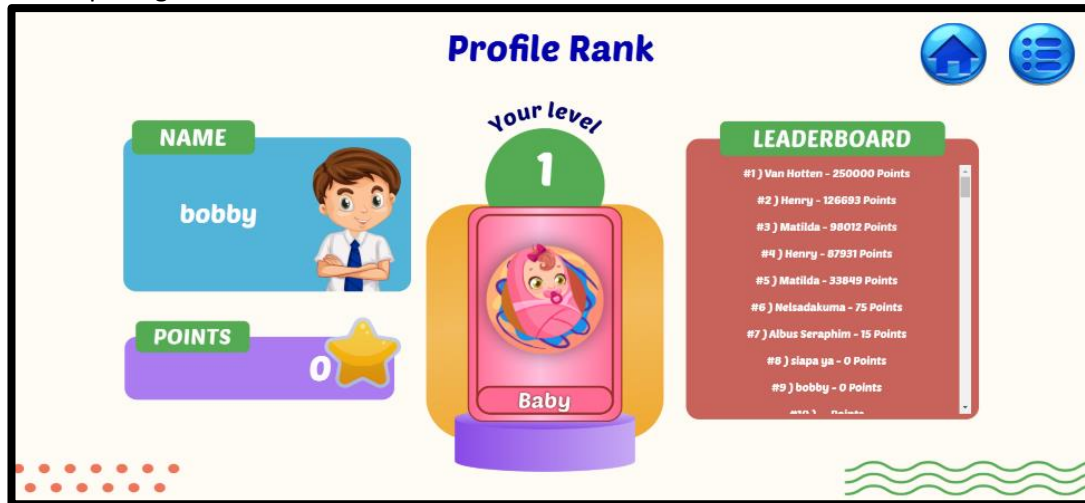
Tabel 1 Akses media yang diminati siswa

Sekolah	Akses media yang diminati	
	Online melalui Browser	Offline melalui aplikasi unduhan
SMP N 2 Kuta	65,6%	34,4%
SMP N 6 Mengwi	60,7%	39,3%
SMP Widiatmika	55,8%	44,2%
SMP Dwijendra Bualu	51,5%	48,5%

Sumber: Rosaline, 2022

2. Analisis Fakta

Analisis ini berkaitan tentang konsep, prinsip, serta prosedur yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu disebutkan bahwa implementasi gamifikasi dapat memotivasi proses belajar mandiri karena memberikan kesan seperti bermain *game*. Pada *smart fingers tenses* ini menerapkan beberapa elemen permainan seperti; poin, level, rencana untuk rentang poin tertentu, dan papan nilai. Papan nilai menampilkan peringkat dan poin pemain lainnya, sehingga dapat mendorong motivasi untuk berkompetisi secara positif dalam mengumpulkan poin melalui kuis yang disajikan pada media. Tampilan papan nilai pada media pembelajaran *smart fingers tenses* dapat dilihat pada gambar berikut.

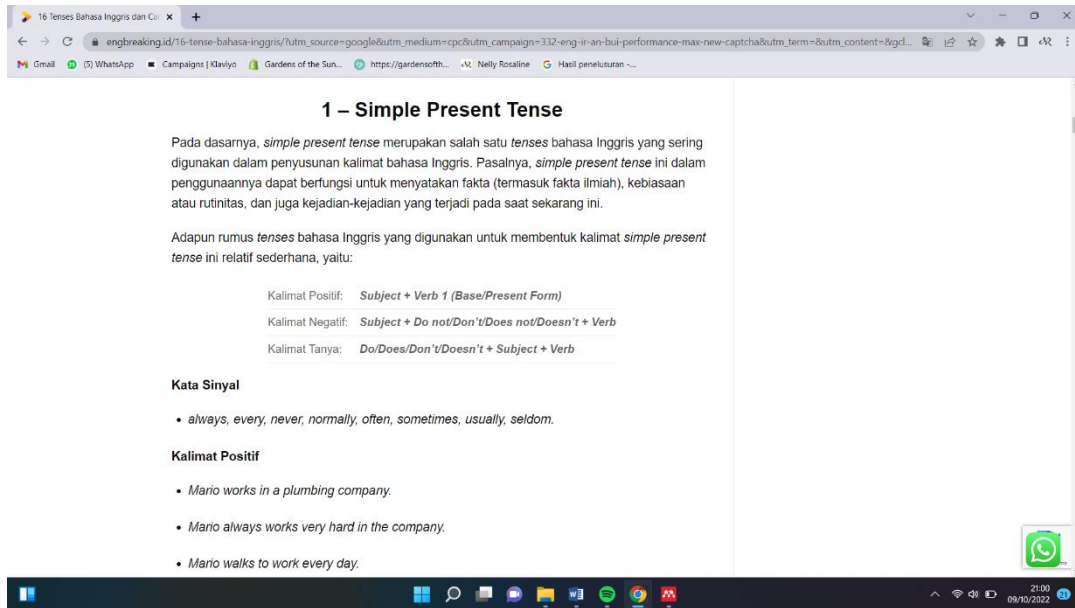


Gambar 3. Menu Profile Rank Smart Fingers Tenses

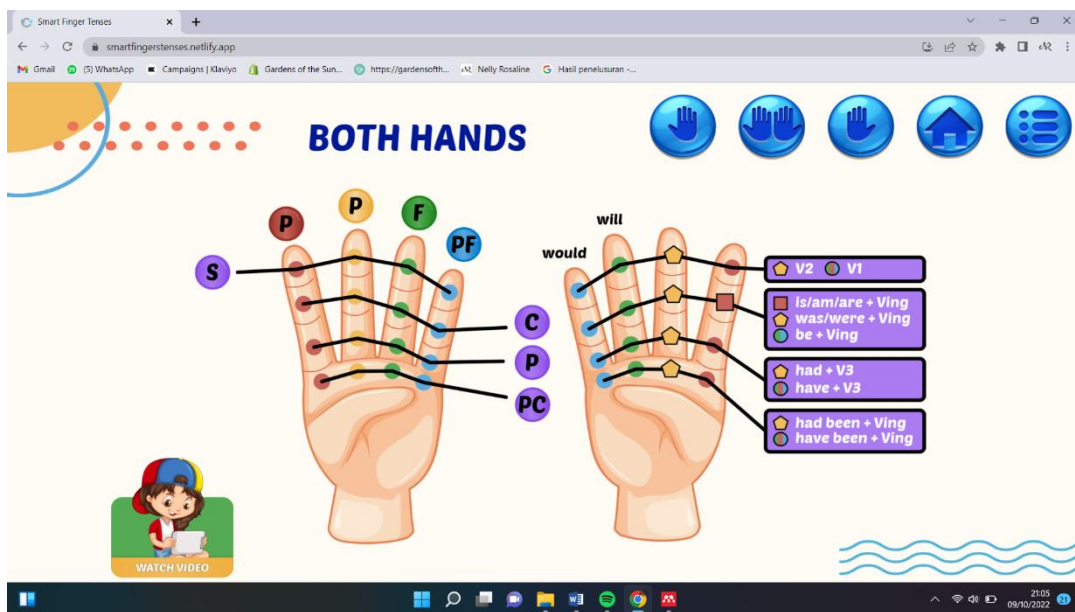
3. Analisis Tujuan Pengembangan Media

Pada tahap analisis ini mengenai pertimbangan kebaruan yang ditawarkan untuk meningkatkan proses belajar siswa melalui proses yang lebih praktis dan efisien sehingga menimbulkan motivasi belajar secara mandiri. Sehingga diperlukan media yang kreatif dan inovatif yang mampu memicu interaksi pengguna dalam penggunaan agar tidak cepat bosan (Tri, Maksum, and Zuhdi 2022). Pada penelitian ini, media pembelajaran *smart fingers* menawarkan metode belajar *tenses* menggunakan jari melalui multimedia interaktif yang menerapkan gamifikasi dan dapat diakses secara *online*. Berdasarkan kemudahan akses secara online tersebut, sehingga media ini memberikan fleksibilitas dalam penggunaan yang tentunya lebih diminati dengan oleh siswa. Media dapat diakses melalui tautan <https://smartfingers.tenses.netlify.app/>. Perbandingan media pembelajaran *tenses* berbasis online yang ada dengan *smart fingers tenses* dapat dilihat pada gambar berikut.





**Gambar 4.** Tampilan Media Pembelajaran Tenses Berbasis Online yang belum mempertimbangkan tahapan analisis untuk memotivasi proses belajar siswa



**Gambar 5.** Tampilan Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses yang mempertimbangkan tahapan analisis untuk memotivasi proses belajar siswa

## Simpulan

Berdasarkan pemaparan di atas, sehingga kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan 5W1H yaitu; penelitian ini mengkaji unsur apa saja yang dapat memotivasi proses belajar mandiri oleh siswa SMP. Siswa pada jenjang SMP menjadi subjek pada penelitian ini karena pada jenjang SMP mendapatkan mata pelajaran wajib secara nasional berdasarkan peraturan kurikulum merdeka. SMP yang dijadikan penelitian berjumlah 4 yang termasuk dalam kategori sekolah penggerak di Kabupaten Badung, Bali. Penelitian ini dilakukan karena mencermati bahwa maraknya tren media digital yang menawarkan pembelajaran tenses secara digital, tetapi

masih dalam bentuk penjelasan statik. *Smart fingers tenses* menjadi media yang mampu memberikan kemudahan dari segi metode, proses belajar, dan akses media. Selain itu media ini, memiliki fitur gamifikasi yang merupakan solusi yang dapat diterapkan pada media pembelajaran untuk memotivasi proses belajar secara mandiri.

Pada proses belajar mandiri, terdapat beberapa dorongan motivasi yaitu terkait faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa sendiri yang meliputi; pemenuhan fisiologis, menjamin rasa aman, pemenuhan kebutuhan social, keinginan pengakuan diri, dan aktualisasi diri. Pada proses belajar *tenses* melalui media pembelajaran *smart fingers tenses* memenuhi hal-hal tersebut seperti memberikan kemudahan belajar *tenses* menggunakan jari, sehingga meningkatkan pemahaman dan kualitas belajar lebih cepat. Ketika hal tersebut berhasil direalisasikan, siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengembangkan pada keterampilan menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara di depan umum.

Berdasarkan faktor eksternal berkaitan pada hal yang mendorong motivasi belajar siswa dari luar. Pada penelitian ini yang menjadi faktor pendorong ialah media pembelajaran *smart fingers tenses*. Hal yang membuat media ini mampu memotivasi penggunaan, selain dari konten yang ditawarkan juga dikarenakan tampilan visual yang playful serta akses media yang fleksibel. Implementasi variasi warna yang beragam pada media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat penggunaan. Selain itu penerapan element permainan seperti skor, level, dan lencana serta papan peringkat yang ditampilkan pada media memicu rasa kompetisi antar siswa secara positif. Siswa dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya melalui fitur permainan yang ditawarkan pada media untuk meningkatkan peringkat pengguna. Hal tersebut juga merupakan upaya memotivasi siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

## Daftar Pustaka

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaga: Islamic Education Journal* 3 (1): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>.
- Chang, Bo, Renmei Xu, and Tiffany Watt. 2018. "The Impact of Colors on Learning." In *Adult Education Research Conference*. Canada: New Prairie Press. <https://newprairiepress.org/aerc>.
- Dzulkifli, Mariam Adawiah, and Muhammad Faiz Mustafar. 2013. "The Influence of Colour on Memory Performance: A Review." *Malays J Med Sci* 20 (2): 3–9. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3743993/>
- Julianto, I Nyoman Larry, and Agus Sachari. 2016. "Keterlibatan Simbol Tradisi Sebagai Stimulus Bagi Anak-Anak Dalam Proses Mempelajari Budaya Bali." *SOSIOHUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan* 9 (2): 249–268. <https://www.journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/730>
- Jusuf, Heni. 2016. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 5 (1): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022. 2022. 262/M/2022, issued June 22, 2022.
- Mee Mee, Rita Wong, Lim Seong Pek, Wong Yee Von, Khatipah Abd Ghani, Tengku Shahrom Tengku Shahdan, Md Rosli Ismail, and Yugesheey Subba Rao. 2021. "A Conceptual Model of Analogue Gamification to Enhance Learners' Motivation and Attitude."



*International Journal of Language Education* 5 (2): 40–50.  
<https://doi.org/10.26858/ijole.v5i2.18229>.

Meşe, Esra, Çiğdem Sevilen, and Article Info. 2021. “Factors Influencing EFL Students’ Motivation in Online Learning: A Qualitative Case Study.” *Journal of Educational Technology & Online Learning* 4 (1): 11–22. <https://doi.org/10.31681/jetol.817680>.

Rifa’ie, Muhammad. 2020. “Covid-19 Pandemic: The Flexibility of Online Learning at SMK Negeri 5 Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5 (2): 197–209. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1605>.

Schlatter, Tania, and Deborah Levinson. 2013. *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Edited by Deborah Levinson Tania Schlatter. Vol. 1. Elsevier Science.

Sudirman, Ade. 2018. “How to Use Smart Fingers Technique in Teaching English Tenses.” *Intensive Journal* 1 (1): 17–29. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/EJB>.

Sunarya, Po Abas, Mukti Budiarto, Nuke Puji, Lestari Santoso, and Melani Rapina Tangkau. 2019. “Desain Gamifikasi Dalam Metode Ilearning Education (IDU) Untuk Menghadapi Era Disrupsi 4.0.” *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 119–26.

Susanty, Lela, Zainap Hartati, Rahmat Sholihin, Abdul Syahid, and Fahrina Yustiasasi Liriwati. 2021. “Why English Teaching Truth on Digital Trends as an Effort for Effective Learning and Evaluation: Opportunities and Challenges: Analysis of Teaching English.” *Linguistics and Culture Review* 5 (S1): 303–16. <https://doi.org/10.37028/lingcure.v5nS1.1401>.

Tri, Danis, Jaya Maksum, and Ulhaq Zuhdi. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif ‘Ild’ Berbasis Android Dalam Materi Bangun Datar Sebagai Media Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *JPGSD* 10 (1): 182–192. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44976>

Zamjani, Irsyad, Anindito Aditomo, Indah Pratiwi, Lukman Solihin, Ika Hijriani, Bakti Utama, Yogi Anggraena, et al. 2020. Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak, issued 2020.

Zebua, Try Gunawan. 2021. “Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 3 (1): 68-76. <http://jurnal.unimor.ac.id/JPM/article/view/1185>