

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
BERBASIS *RESPONSE TO INTERVENTION* BAGI SISWA DENGAN
HAMBATAN KONSENTRASI DI SEKOLAH DASAR INKLUSI**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**Disusun oleh
Adistyana Pitaloka Kusmawati
9919921002**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2024

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gamifikasi berbasis *response to intervention* bagi siswa dengan hambatan konsentrasi di sekolah dasar inklusi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan model *Dick and Carry* yang diintegrasikan dengan model *Hannafin and Pack* di langkah ketujuh. Penelitian ini dilakukan di tujuh sekolah dasar inklusi Kabupaten Subang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket dan analisis dokumen. Adapun jumlah responden sebanyak 20 orang siswa kelas 2 yang mengalami hambatan konsentrasi. Hasil validasi ahli, materi, bahasa, media dan desain pembelajaran menunjukkan model pembelajaran gamifikasi berbasis *response to intervention* bagi siswa dengan hambatan konsentrasi di sekolah dasar inklusi dinyatakan valid. Teknik analisis data yang diterapkan dengan uji *N-Gain score* dan *independent sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap evaluasi perorangan dan evaluasi kelompok kecil, respon siswa terhadap model pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi sebesar 95,45% dan 85,80% termasuk dalam kategori baik. Adapun hasil uji efektivitas yang melibatkan 20 orang siswa menggunakan desain *pretest* dan *posttest* menunjukkan model pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi berbasis *Response to Intervention (RTI)* efektif digunakan di kelas dua sekolah dasar inklusi, sehingga model pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi berbasis *Response to Intervention (RTI)* dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dengan hambatan konsentrasi.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Gamifikasi Berbasis RTI, Hambatan Konsentrasi.*




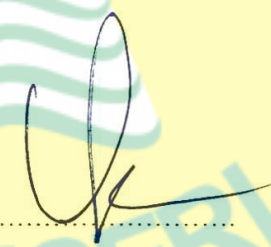
ABSTRACT

Learning media is an important factor in supporting and succeeding in the learning process. This research aims to develop a gamification learning model based on responses to intervention for students with concentration barriers in inclusive elementary schools. The research method used in this research is Research and Development (R&D) with the Dick and Carry model approach and integrated in the seventh step using the Hannafin and Pack model. The location of this research was carried out at seven inclusive primary schools in Subang Regency. The data collection techniques used are interviews, observation, questionnaires and document analysis. The number of respondents was 20 students with concentration barriers in class 2. Validation results from experts in both material and language aspects, media and learning design show that the response-to-intervention-based gamification learning model for students with concentration barriers in inclusive elementary schools is valid to use. The Odata analysis techniques applied in this research are the ON-Gain score test and the independent sample t-test. The research results show that at the individual evaluation and small group evaluation stages, students' responses to the learning model using the gamification approach were 95.45% and 85.80%, including in the good category. The results of the effectiveness test involving 20 students using a pretest and posttest design show that the learning model using a gamification approach based on Response to Intervention (RTI) is effective in class 2 of inclusive elementary schools. Thus, a learning model using a gamification approach based on Response to Intervention (RTI) can be used in the learning process for students with concentration problems.

Keywords: *Learning Model, gamification, RTI, Student with Concentration Barriers.*

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TERBUKA

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK
UJIAN TERBUKA/ PROMOSI DOKTOR**

Promotor	Co-Promotor	
 Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. Tanggal: 27-12-2023	 Prof. Dr. Asep Supena, M.Psi. Tanggal: 27-12-2023	
NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus (Ketua) ¹		10-01-2024
Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd (Sekretaris) ²		02-01-2024
Nama : Adistyana Pitaloka Kusmawati		
No. Registrasi : 991921002		
Program Studi : Pendidikan Dasar		
Tgl. Lulus :		

¹) Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

²) Koordinator Prodi S3 Pendidikan Dasar

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adistyana Pitaloka Kusmawati
NIM : 9919921002
Tempat/Tanggal Lahir : Cianjur, 29 Desember 1993
Jenjang : S3 (Doktor)
Program Studi : Pendidikan Dasar
Angkatan : 2020/2021

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul penelitian “ **Pengembangan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Response to Intervention bagi Siswa dengan Hambatan Konsentrasi di Sekolah Dasar Inklusi**” merupakan karya saya sendiri tidak mengandung unsur *plagiat* dan sumber baik yang dikutip langsung maupun tidak langsung yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sehat tanpa unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 27 September 2023
Yang membuat pernyataan,



(Adistyana Pitaloka Kusmawati)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adistyana Pitaloka Kusmawati
NIM : 9919921002
Fakultas/Prodi : Pascasarjana / S3 Pendidikan Dasar
Alamat email : adistyanapitalokakusmawati_9919921002@mhs.unj.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Response To Intervention* Bagi Siswa dengan Hambatan Konsentrasi di Sekolah Dasar Inklusi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Januari 2024

Penulis

Adistyana Pitaloka Kusmawati

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha dan Maha Penyayang. Aatas berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan disertasi dengan judul **Pengembangan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Response To Intervention* Bagi Siswa Dengan Hambatan Konsentrasi Di Sekolah Dasar Inklusi** “. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Doktor dalam Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Peneliti sangat menyadari bahwa penulisan disertasi ini masih jauh dari kata sempurna. Disamping itu, berkat arahan, bimbingan, dan dorongan dari semua pihak, amka disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta ;
3. Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta ;
4. Prof. Dr. Fahrurrozi. M.Pd. sebagai Promotor
5. Prof. Dr. Asep Supena. M.Psi. sebagai Co-Promotor
6. Segenap Guru Besar, Dosen dan Seluruh karyawan/Staf pegawai Pascasarjana
7. Peneliti juga mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada keluarga terutama suami (Asep Rudi Casmana M.A) dan Anak tercinta (Akhtarudi Jusuf Oxseptya) , Orang tua (Purn Kapten Dede Kusmayadi dan Ibu Dewi Ratnawati, S.Pd) dan Adik-Adik (Prasetya Fajar Kusmayadi dan M. Haikal Kusmayadi) , Mertua (Drs Carli Casmana dan Ibu Tarkinah) Ipar (Dian Casmana dan Heraningsih) , Sahabat-sahabat (Linda Zakiah, Uswatun, Tunjungsari, Fitri, Faisal, Rani dan Abdul), dan teman-teman seperjuangan S3 Pendidikan Dasar Angkatan 2021 yang dengan ikhlas memberikan semangat dan doanya untuk dapat menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu.

Semoga amal kebaikan yang diperbuat senantiasa mendapatkan rahmat dan hidayah dari Allah SWT dan bagi yang melakukannya akan selalu dilimpahkan rezeki dan dilancarkan segala urusannya.

Peneliti berharap semoga disertasi ini dapat memberikan manfaat untuk pembaca khususnya bagi civitas akademi Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih.

Jakarta, Januari 2024
Peneliti,

Adistyana Pitaloka Kusmawati, M.Pd.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TERBUKA.....	ii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Penelitian.....	10
C. Perumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Kebaruan Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
A. Konsep Pengembangan Model Pembelajaran	19
B. Model Pengembangan	21
C. Teori Konsentrasi	47
D. Hambatan Konsentrasi pada Siswa	51
F. <i>Response To Intervention</i> (RTI).....	63
G. Gamifikasi Berbasis <i>Response to Intervention</i> Untuk Siswa dengan Hambatan Konsentrasi	67
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	84
A. Tujuan Penelitian.....	84
B. Tempat dan Waktu Penelitian	84
C. Karakteristik Media yang di Kembangkan.....	85
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	87
E. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	91
F. Teknik Evaluasi dan Analisis Data	96

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	98
A. Hasil Penelitian.....	98
1. Proses Pengembangan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis <i>Response to Intervention</i> (RTI)	98
2. Kelayakan Produk Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis RTI	118
3. Evaluasi Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis RTI.....	127
4. Kepratisan Media Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis <i>Response to Intervention</i> (RTI)	134
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	136
C. Keterbatasan Penelitian	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	141
A. Kesimpulan.....	141
B. Implikasi.....	141
C. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	149
RIWAYAT HIDUP	273



DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>State of the art</i> Penelitian.....	15
Tabel 2. Kendala-kendala siswa hambatan konsentrasi.....	57
Tabel 3 Sintaks Pembelajaran Gamifikasi	68
Tabel 4 Sintaks Model Gamifikasi	81
Tabel 5 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	85
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	93
Tabel 7 Kisi-kisi instrument evaluasi formatif ahli bahasa	93
Tabel 8 Kisi-kisi Instrumen Formatif Ahli Media	94
Tabel 9 Kisi-kisi instrument Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran.....	94
Tabel 10 Kisi-kisi instrument Evaluasi Formatif Konsentrasi Belajar	95
Tabel 11 Kisi-kisi instrument evaluasi formatif Pengguna	95
Tabel 12 Tingkat Kelayakan Media Berdasarkan Skala Likert.....	97
Tabel 13 Analisis Tujuan Pembelajaran	106
Tabel 14 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar	107
Tabel 15 Hasil Pengumpulan Informasi	109
Tabel 16 Hasil Identifikasi Kesenjangan	110
Tabel 17 Hasil Identifikasi Kendala dan Sumbernya	111
Tabel 18 Story Board Model Pembelajaran Gamifikasi.....	113
Tabel 19 Validator Materi dan Bahasa	119
Tabel 20 Saran dan Perbaikan Ahli Materi dan Bahasa	119
Tabel 21 Hasil Validasi Materi dan Bahasa.....	121
Tabel 22 Validator Desain Pembelajaran	121
Tabel 23 Saran dan Perbaikan Ahli Desain Pembelajaran	122

Tabel 24 Hasil Validasi Desain Pembelajaran.....	123
Tabel 25 Validator Media Pembelajaran	124
Tabel 26 Saran dan Perbaikan Ahli Media Pembelajaran	125
Tabel 27 Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	126
Tabel 28 Hasil Uji Coba One to One Evaluation.....	128
Tabel 29 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	128
Tabel 30 Pretes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	130
Tabel 31 Hasil Uji N-Gain Scor	130
Tabel 32 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa	131
Tabel 33 Hasil Uji Homogenitas Skor Pretest dan Posttest.....	131
Tabel 34 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	132
Tabel 35 Hasil Pretes dan Posttest siswa.....	132
Tabel 36 Penilaian Guru terhadap Model Gamifikasi	135
Tabel 37 Penilai Siswa terhadap Model Gamifikasi.....	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian BersamaA	12
Gambar 2 Visualisasi Keterhubungan Variabel.....	13
Gambar 3 Road Map Penelitian.....	18
Gambar 4 Model Pengembangan Multimedia Lee & Owens.....	22
Gambar 5 Model ADDIE.....	24
Gambar 6 Model Rowntree.....	26
Gambar 7 Model Board and Gall.....	28
Gambar 8 Model Dick ⁹ and Carey	35
Gambar 9 Model Hannafin and Peck.....	38
Gambar 10 Model <i>Dick & Carey</i> dan Model <i>Hannafin & Pack</i>	43
Gambar 11 Elemen Gamifikasi.....	55
Gambar 12 Model Konseptual.....	60
Gambar 13 Respon terhadap Intervensi.....	66
Gambar 14 Prosedur Pembelajaran Gamifikasi berbasis <i>RTI</i>	68
Gambar 15 Desain Instruksional Gamifikasi Berbasis <i>RTI</i>	70
Gambar 16 Tahapan <i>Response to Intervention</i>	71
Gambar 17 Elemen Media Gamifikasi	86
Gambar 18 Rancangan Media.....	86
Gambar 19 Model Dick and Carey	88
Gambar 20 Tampilan Halaman Awal	114
Gambar 21 Tampilan Menu Petunjuk.....	115
Gambar 22 Tampilan Alur Level 1-5	116
Gambar 23 Tampilan Menu Evaluasi	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Kebutuhan Pra Penelitian	149
Lampiran 2. Hasil Analisis Kebutuhan	150
Lampiran 3. Instrumen Pengukuran Konsentrasi	151
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Media	156
Lampiran 5. Instrumen Desain Pembelajaran	188
Lampiran 6. Instrumen Bahasa dan Materi	208
Lampiran 7. Instrumen Kuesioner Respon Siswa	222
Lampiran 8. Hasil Uji Coba <i>One to One Evaluation</i>	225
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	226
Lampiran 10. Hasil Uji Coba Lapangan (Respon Siswa)	227
Lampiran 11. Instrumen Kuesioner Respon Guru	228
Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Respon Guru	231
Lampiran 13. Skor Hasil Pretest dan Posttest	232
Lampiran 14. Hasil Olah Data Statistik	233
Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi Ahli	235
Lampiran 16. Surat Ketrangan Uji Instrumen	244
Lampiran 17. Surat Keterangan Izin Penelitian	245
Lampiran 19. Surat Keterangan Penelitian	252
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian	258
Lampiran 21. Luaran Disertasi	272