

ABSTRAK

NANNI RIZKI DAHLIA PULUNGAN. Pengembangan Media Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui bagaimana Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektifan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 107398 Sei Rotan. Masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif dan kreatif, kemampuan menyimak siswa rendah serta hasil belajar siswa rendah dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa masih banyak yang dibawah KKM. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket yang terdiri dari angket validasi ahli desain media, ahli mater dan praktikalitas pendidikan serta soal tes. Hasil penelitian pengembangan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 107398 Sei Rotan, pada validasi ahli desain media memperoleh skor 103 dengan nilai persentase 98% masuk dalam kategori "Sangat Valid" sedangkan ahli materi memperoleh skor 52 dengan persentase 94,5% masuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji kepraktisan yang diperoleh dari tanggapan guru memperoleh skor 53 dengan persentase 96,3% dengan kategori "Sangat Praktis". Dan berdasarkan uji keefektifan yang diperoleh sebelum menggunakan media gamifikasi mendapatkan nilai rata-rata 43,87% dengan kategori "Tidak Efektif" dan setelah menggunakan media gamifikasi nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 84,03% dengan kategori "Efektif" dan nilai yang diperoleh siswa berada diatas KKM pada rentang 75-95 setelah menggunakan media gamifikasi.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Gamifikasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

NANNI RIZKI DAHLIA PULUNGAN. Development of Gamification Media to Improve Student Learning Outcomes in Indonesian Language Learning for Grade V Students at SDN 107398 Sei Rotan. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This study aims to develop a product that will be used in the learning process and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of gamification media in Indonesian language learning for Grade V students at SDN 107398 Sei Rotan. The problem in this study is the use of non-varied and creative learning media, low listening skills of students, and low student learning outcomes as evidenced by the scores obtained by students, many of which are still below the KKM. The type of research used is research and development (R&D) using the ADDIE model with five stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The subjects in this study are students of Grade V at SDN 107398 Sei Rotan. The instruments used in data collection were observation, interviews, questionnaires consisting of questionnaires for validation of media design experts, material experts and educational practicality, and test questions. The results of the development of gamification media in Indonesian language learning for Grade V students at SDN 107398 Sei Rotan, on the validation of media design experts obtained a score of 103 with a percentage value of 98% falling into the category "Very Valid", while material experts obtained a score of 52 with a percentage of 94.5% falling into the category "Very Valid" so that the media is feasible to be used in the learning process. In the practicality test obtained from the teacher's response, a score of 53 was obtained with a percentage of 96.3% with the category "Very Practical". And based on the effectiveness test obtained before using gamification media, the average score was 43.87% with the category "Ineffective" and after using gamification media, the average score obtained by students increased to 84.03% with the category "Effective" and the scores obtained by students were above the KKM in the range of 75-95 after using gamification media.

Keywords : Development, Media, Gamification, Learning Outcomes, Indonesian Language