

Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Educational Game*

Nanni Rizki Dahlia Pulungan ^{1*}

Masta Marselina Sembiring ²

Faisal ³

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email: dahliarizki0@gmail.com

Kata Kunci:

Gamifikasi,
Bahasa Indonesia,
Game Edukasi

Keywords:

Gamification,
Bahasa Indonesia,
Educational Game

Received: April 2024

Accepted: May 2024

Published: June 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta membuktikan keefektifan, kepraktisan, dan kebergunaan media gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 107398 Sei Rotan. Tidak variatif dan kreatifnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi problematika penelitian yang berdampak pada buruknya kemampuan menyimak dan hasil belajar siswa. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Riset dan Pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Siswa kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan menjadi subjek penelitian ini. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, validasi angket ahli desain media, praktisi pendidikan, dan tes soal. Hasil penelitian pengembangan media gamifikasi Bahasa Indonesia kelas V SDN 107398 Sei Rotan menunjukkan bahwa validator desain media mencapai skor 103 (98%) dan validator materi mendapat skor 52 (94,5%), keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Valid", sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji kepraktisan, respon guru mencapai skor 53 (96,3%) dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan uji keefektifan yang dilakukan sebelum menggunakan media gamifikasi, siswa memperoleh nilai rata-rata 43,87 dalam kategori "Tidak Efektif", dan nilai rata-ratanya meningkat menjadi 84,03 dalam kategori "Efektif". Setelah menggunakan media gamifikasi, nilai siswa berada di atas KKM pada rentang 75-79.

Abstract

The purpose of this research is to develop a product that can be used in learning and prove the effectiveness, practicality, and usefulness of gamification media in learning Indonesian class V SDN 107398 Sei Rotan. Not varied and creative utilization of learning media is a problematic research that has an impact on poor listening skills and student learning outcomes. The research methodology used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model with five stages namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Class V students at SD Negeri 107398 Sei Rotan became the subject of this research. Data were collected through interviews, observations, questionnaire validation of media design experts, educational practitioners, and test questions. The results of the research on the development of Indonesian gamification media for class V SDN 107398 Sei Rotan showed that the media design validator reached a score of 103 (98%) and the material validator scored 52 (94.5%), both of which were included in the "Very Valid" category, so that the media was suitable for use in the learning process. In the practicality test, the teacher's response reached a score of 53 (96.3%) with the category "Very Practical". Based on the effectiveness test conducted before using gamification media, students obtained an average score of 43.87% in the "Ineffective" category, and the average score increased to 84.03% in the "Effective" category. After using gamification media, students' scores were above the KKM in the range of 75-79.



PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan resmi tempat pembelajaran formal berlangsung. Selama menempuh pendidikan di sekolah dasar, siswa diharapkan dapat memaksimalkan perkembangan kecerdasan dan potensi mereka. Pengembangan potensi siswa sekolah dasar disesuaikan dengan perkembangan kognitif mereka dan dilaksanakan secara berurutan. Sekolah memprioritaskan pengembangan kemampuan kognitif dan emosional yang mendasar pada siswa, yang bertujuan untuk memberi mereka keterampilan komprehensif yang akan meningkatkan kesejahteraan dan prospek mereka di masa depan. Pencapaian prestasi sangat didambakan dalam bidang pendidikan. Beberapa modifikasi telah dilakukan untuk mencapai keberhasilan, salah satunya adalah pembenahan kurikulum.

Bidang ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan kurikulum dan sumber daya pembelajaran. Penting untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan agar sejalan dengan perubahan zaman. Peningkatan ini dapat dicapai melalui penggunaan metode pengajaran yang inovatif dan penyediaan sumber daya dan infrastruktur pendidikan yang memadai. Guru dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan pendekatan baru dalam proses pembelajaran. Hal ini termasuk memanfaatkan alat media canggih untuk memfasilitasi pembelajaran yang optimal dan efektif, sehingga memungkinkan siswa untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pengembangan adalah aspek penting dari teknologi pendidikan yang bertujuan untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran dengan menanggapi kebutuhan siswa yang teridentifikasi. Menurut Andi Ibrahim, dkk (2018) pengembangan merupakan suatu penelitian yang terdiri dari kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif disertai dengan kegiatan pengembangan suatu produk untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Tujuan utama dari teknologi adalah untuk merampingkan dan menyederhanakan tugas-tugas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi dalam pendidikan sangat berdampak pada pola interaksi antara pengajar dan murid.

Kompetensi mengacu pada kumpulan informasi, kemampuan, dan perilaku yang harus dipahami, digabungkan, dan dipraktikkan oleh guru ketika menjalankan tanggung jawab profesionalnya. Menurut Lantu dan Irfana (2019) profesionalisme guru lebih dari sekadar mengajar siswa. Hal ini juga melibatkan pengelolaan informasi dan lingkungan belajar secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan meningkatkan sumber daya dan media pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan tidak harus dilakukan dengan cara tradisional. Sebaliknya, guru memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan metode alternatif atau materi pembelajaran tambahan untuk mengubah proses belajar mengajar yang awalnya abstrak, membosankan, dan menantang menjadi materi yang menarik dan mudah dipahami.

Menurut Laely (2019) Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang sekolah. Namun demikian, proses memperoleh pengetahuan dalam bahasa Indonesia tampaknya tidak menstimulasi dan monoton, sehingga siswa mengalami kejenuhan dan tidak dapat memahami materi pelajaran secara efektif. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan teknologi sebagai kemajuan pendidikan kontemporer. Media memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran dengan memastikan bahwa materi yang disampaikan oleh guru dapat disampaikan secara efisien, mudah dipahami oleh siswa, dan meningkatkan kenikmatan belajar secara keseluruhan.

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Indonesia menurut Ali (2020) adalah untuk meningkatkan kemahiran dalam empat keterampilan bahasa utama: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Mendengarkan sering kali disederhanakan dalam proses belajar mengajar di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut. Para guru mengandaikan bahwa anak-anak dengan kemampuan pendengaran yang berfungsi dengan baik memiliki kemampuan mendengar yang baik pula. Memang, hal ini tidak selalu benar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di bawah standar karena kemampuan mendengarkan siswa yang tidak memadai. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya keragaman pendekatan pembelajaran menyimak yang digunakan oleh para pengajar. Siswa hanya menyimak konten bacaan yang

disajikan secara lisan oleh pengajar. Setelah kegiatan mendengarkan, siswa diharuskan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan konten tertulis. Praktik ini menimbulkan rasa bosan dan mengurangi motivasi siswa dalam mendengarkan dan belajar secara aktif. Lingkungan kelas menjadi sangat membosankan. Akibatnya, hal ini menyebabkan hasil belajar yang tidak tercapai. Guru dapat mengatasi tantangan ini dengan memasukkan beragam sumber belajar ke dalam metode pengajaran mereka. Misalnya seperti media pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan karakter siswa, agar siswa semangat dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menyimak, sehingga membuat hasil belajar siswa tercapai.

Menurut Rizal, dkk (2016) media pembelajaran mengacu pada alat yang memfasilitasi transmisi konten pendidikan dari pengajar ke siswa, sehingga meningkatkan proses komunikasi dalam pendidikan. Lebih jauh lagi, media pembelajaran berfungsi sebagai mediator bagi guru untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran. Hal ini memungkinkan penyajian informasi atau pesan yang tidak secara langsung dapat dilihat oleh siswa, tetapi dapat digambarkan melalui penggunaan media. Hal ini memudahkan proses pembelajaran bagi siswa sesuai dengan pendapat Batubara, dkk (2020). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar karena memungkinkan siswa untuk belajar secara maksimal. Hasan, dkk (2021) memaparkan lima peran media pembelajaran: 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; 2) Media pembelajaran memiliki fungsi semantik; 3) Media pembelajaran memiliki fungsi manipulatif; 4) Media pembelajaran memiliki fungsi psikologis; 5) Media pembelajaran memiliki fungsi sosio-kultural.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan seharusnya mendorong penggunaan kemajuan teknis, terutama dalam proses pendidikan, bersama dengan inovasi dalam materi pembelajaran. Pendidik modern diharapkan memiliki keterampilan untuk menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi secara efektif, selain mahir dalam penerapannya. Mereka juga dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan kemajuan teknologi. Pada kenyataannya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif yang dilakukan oleh guru khususnya di sekolah dasar masih tergolong minim. Pada dasarnya, tidak ada yang salah dalam menggunakan media sederhana seperti buku dan gambar. Namun demikian, ada beberapa kasus di mana penggunaan media tersebut terbukti tidak efektif, tidak efisien, atau tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak sekolah dasar. Siswa sekolah dasar banyak yang senang terlibat dalam permainan, memamerkan keterampilan mereka, berkolaborasi dalam kegiatan kelompok, dan mengeksplorasi konsep-konsep yang menarik. Oleh karena itu, jika guru secara konsisten hanya mengandalkan sumber daya pendidikan seperti buku dan gambar, siswa bisa menjadi tidak tertarik dan tidak terlibat karena menganggap pelajaran tersebut tidak menstimulasi dan membosankan. Akibatnya, kurangnya minat ini menyebabkan hasil pembelajaran yang kurang optimal.

Setelah melakukan observasi dan wawancara awal di SD Negeri 107398 Sei Rotan pada tanggal 30 Oktober 2023, ditemukan bahwa guru kelas lima SD Negeri 107398 Sei Rotan hanya menggunakan media sederhana dan kurang variatif untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia. Guru menggunakan banyak media, seperti buku, foto dan lingkungan sekitar, untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran yang konvensional, sederhana, dan kurang bervariasi. Akibatnya, siswa menunjukkan kurangnya minat belajar dan memiliki kemampuan menyimak yang rendah. Taufina (2016) keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan melibatkan bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan melibatkan pemahaman pesan atau lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Hal ini terlihat dari sikap mereka yang bosan dan tidak fokus selama pembelajaran, serta ketidakmampuan mereka untuk menjawab pertanyaan ketika diminta oleh guru.

Jika kondisi ini terus berlanjut, maka akan memberikan tantangan bagi siswa untuk mencapai pembelajaran yang optimal, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang dicapai pada ujian semester pertama mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan kurang memuaskan, dengan sejumlah besar siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Nilai Bahasa Indonesia Kelas V SDN 107398 Sei Rotan

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Lulus	16 Siswa	61,54 %
2	> 75	Lulus	10 Siswa	38,46 %
Jumlah			26 Siswa	100 %

Sumber : Guru Kelas V SDN 107398 Sei Rotan

Berdasarkan data observasi yang ada, terlihat bahwa masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). SDN 107398 Sei Rotan menetapkan ambang batas KKM sebesar 75. Namun demikian, masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dari total jumlah siswa, 54% mendapatkan nilai di bawah KKM, yang mewakili 61% dari seluruh populasi siswa. Lebih dari 50% individu mendapatkan nilai di bawah ambang batas kelulusan minimum jika diperhatikan dengan seksama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang gagal melebihi jumlah siswa yang berhasil.

Mengingat masalah-masalah yang disebutkan di atas, sangat penting untuk memperkenalkan ide-ide baru untuk mengembangkan sebuah media yang lebih variatif dan inovatif berbasis teknologi. Hal ini akan memungkinkan siswa kelas lima di SD Negeri 107398 untuk meningkatkan keterampilan menyimak mereka, menumbuhkan minat belajar, dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan lebih menarik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa. Khairani (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah semacam media yang memfasilitasi proses pendidikan di sekolah dengan membantu guru dalam mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa, dan sebaliknya. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi dari guru. Menurut Asmariyani (2016) media pembelajaran juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan siswa, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik berdasarkan pendapat Nurrita (2018).. Selain itu, keberadaan proyektor dan laptop yang disediakan di SD Negeri 107398 Sei Rotan menawarkan kesempatan berharga untuk membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Media gamifikasi adalah alat pembelajaran yang cocok yang dapat dibuat untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Kata "gamifikasi" pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 di sebuah kuliah TED (Technology, Entertainment, Design). Gamifikasi adalah metode yang menggabungkan elemen-elemen permainan atau elemen-elemen video game ke dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa dan meningkatkan kenikmatan mereka dalam belajar. Selain itu, pendekatan ini dapat digunakan untuk menarik minat siswa dan menginspirasi mereka untuk terus belajar sesuai dengan pendapat Jusuf (2016). Metode gamifikasi memiliki beberapa komponen yang membedakannya dengan metode pembelajaran konvensional yaitu : 1) *Story* (cerita) yang memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi, memberikan kerangka kerja untuk menyajikan informasi, dan berfungsi sebagai sarana yang digunakan orang untuk mentransmisikan pengetahuan dari generasi ke generasi. Penggunaan komponen cerita mirip dengan penggunaan studi kasus atau skenario, dengan perbedaan bahwa narasi harus memiliki signifikansi dan memiliki kemampuan untuk membangkitkan respons emosional dari siswa. 2) *Challenge* (tantangan) adalah faktor penting dalam materi gamifikasi karena secara efektif merangsang keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa rintangan adalah salah satu insentif yang paling ampuh untuk memperoleh pengetahuan. 3) *Curiosity* (keingintahuan) mendorong pengembang game untuk menciptakan berbagai level dan tempat untuk dijelajahi sehingga memotivasi pemain untuk tetap berada dalam permainan dan melibatkan mereka dengan lingkungan permainan. 4) *Character* (avatar) yang muncul di layar dapat memotivasi siswa karena mereka menjadi merasa lebih bertanggung jawab kepada sosok "manusia" daripada ke komputer seperti yang ada pada teknik permainan video dapat membuat konten menjadi lebih menarik dan membantu siswa belajar lebih banyak. 5) *Interactivity* mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dengan konten pembelajaran dapat mengarahkan mereka pada tingkat pembelajaran yang lebih dalam dan membantu siswa menyimpan informasi serta meningkatkan kesediaan peserta didik untuk menghabiskan waktu dengan materi 6) *Feedback* (umpan balik) yang diberikan kepada siswa dapat berupa latihan mandiri, isyarat visual, kegiatan tanya jawab

yang sering, bilah kemajuan, atau komentar yang ditempatkan dengan cermat oleh karakter non-pemain. 7) *Freedom to Fail* menjadikan kegagalan sebagai salah satu opsi dalam konten gamifikasi.

Pembelajaran berbasis gamifikasi membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan guru serta memungkinkan siswa untuk menyerap materi pelajaran dengan lebih baik. Hasilnya, hasil pembelajaran siswa dapat meningkat. Gamifikasi ini juga mencakup aktivitas yang melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status mereka. Permainan gamifikasi mengajarkan siswa tanggung jawab, berpikir kritis, kerja sama, berkompetisi sehat, dan belajar dengan lebih santai.

Menurut Nasution (2018) belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media gamifikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan terdiri dari 2 teknik yaitu :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif dapat berupa informasi diperoleh dari angket yang telah disebar kepada ahli materi, ahli media, guru kelas V SDN 107398 Sei Rotan. Selain itu data kualitatif juga dapat diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan maupun saran dari validator materi, validator desain media maupun guru.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran dari angket penilaian yang diperoleh dari validator ahli desain media, ahli materi dan praktisi guru. Analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat kelayakan (angket validasi ahli media dan materi), kepraktisan (angket validasi praktisi pendidikan) yang telah dikembangkan dengan menggunakan skala *Likert* :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Sumber: Sugiyono (2015)

Tabel 3. Klasifikasi Tingkat Praktikalitas

Rentang Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono (2015)

Terakhir keefektifan media pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa (nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan nilai N-Gain) yang telah dikembangkan dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui keefektifan media yang sudah dikembangkan dapat dilihat melalui standar ukuran efektifitas sebagai berikut:

Tabel 4. Standar Ukuran Efektivitas

Presentase (%)	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Efektif
21-40%	Tidak Efektif
41-60%	Kurang efektif
61-80%	Efektif
81-100%	Sangat Efektif

Sumber: Sugiyono (2015)

**Gambar 1.** Draft Media Gamifikasi

Adapun subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotaan Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 orang siswa dengan rincian 17 laki-laki dan 13 perempuan. Selanjutnya objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran gamifikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini juga akan dibantu oleh beberapa validator yang memiliki keahlian di bidangnya masing-masing. Penelitian ini bertelokasi di SD Negeri 107398 Sei Rotan. Sekolah tersebut terletak di Jalan Pendidikan I, Sei Rotan, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Permasalahan yang terjadi yaitu minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru cenderung hanya menggunakan media konkret yang sederhana dan kurang variatif sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan. Adapun waktu penelitian dan pengembangan direncanakan pada semester genap mulai dari bulan Februari - Juni 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji kelayakan media diperoleh melalui pengisian angket yang melibatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Media Gamifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melewati tahap validasi dan penilaian langsung oleh kedua ahli, sehingga dapat diketahui apakah media yang dikembangkan cocok atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan materi dilakukan dua kali karena pada validasi pertama ada saran dari validator untuk mengubah kata atau kalimat instruktur dan perintah yang ada pada media agar mengarah pada tujuan pembelajaran dan ada beberapa perbaikan pada sistematika penulisan yang ada di media. Pada validasi pertama, diperoleh skor 47 dari 55 skor maksimal. Dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (55) dan mengalikannya dengan 100%, nilai yang diperoleh adalah 85,4%. Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran validator materi, dilakukan validasi kedua dan memperoleh skor 52 dari 55 skor maksimalnya. Setelah dihitung persentasenya, nilai yang diperoleh adalah 94,5%. Dengan persentase tersebut, kategorinya adalah "Sangat Valid", dengan begitu media tersebut layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi karena nilai yang diperoleh berada dalam rentang 81%-100%. Begitu juga dengan uji kelayakan media dilakukan dua kali karena pada validasi pertama ada saran dari validator untuk mengubah atau mencerahkan tampilan *background* pada media gamifikasi karena tidak sesuai dengan karakter siswa SD dan memperbesar ukuran tulisan yang ada di slide 20 agar tampak lebih jelas. Pada validasi pertama, diperoleh skor 91 dari 105 skor maksimalnya. Dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (105) dan mengalikannya dengan 100%, nilai yang diperoleh adalah 86,6%. Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran validator media, dilakukan validasi kedua dan memperoleh skor 103 dari 105 skor maksimalnya. Setelah dihitung persentasenya, nilai yang diperoleh adalah 98%. Dengan persentase tersebut, kategorinya adalah "Sangat Valid", dengan begitu media tersebut layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi karena nilai yang diperoleh berada dalam rentang 81%-100%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi dikategorikan sebagai media yang sangat valid dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi singkatan dan akronim Bab V "Menjadi Warga Dunia" di kelas V SD.

Kelayakan media gamifikasi didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatharani, dkk (2022). Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kualitas media gamifikasi masuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan skor 80% pada validasi ahli materi yang menunjukkan penilaian baik, dan skor 75% pada validasi ahli desain media yang juga menunjukkan penilaian baik. Menurut Ariessanti, dkk, (2020), gamifikasi mengacu pada integrasi permainan, estetika, dan kemampuan kognitif untuk menarik perhatian, menstimulasi motivasi, memfasilitasi pembelajaran, dan mengatasi masalah. Jika media gamifikasi dibuat semenarik mungkin, dengan mempertimbangkan fitur-fitur khusus siswa, maka media tersebut dianggap valid dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji kepraktisan dari media gamifikasi diperoleh dari pengisian angket oleh praktikalitas pendidikan, dalam hal ini adalah guru kelas V SDN 107398 Sei Rotan. Skor hasil praktikalitas yang diperoleh adalah 53 dari 55 skor maksimalnya. Jika skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dan dikali dengan 100%, maka hasil yang diperoleh adalah sebesar 96,3% dengan kategori "Sangat Praktis" untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa revisi. Berdasarkan hasil dari praktikalitas pendidikan, disimpulkan bahwa media gamifikasi dikatakan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena memperoleh nilai 96,3% terletak pada rentang nilai 81%-100% dengan kategori "Sangat Praktis".

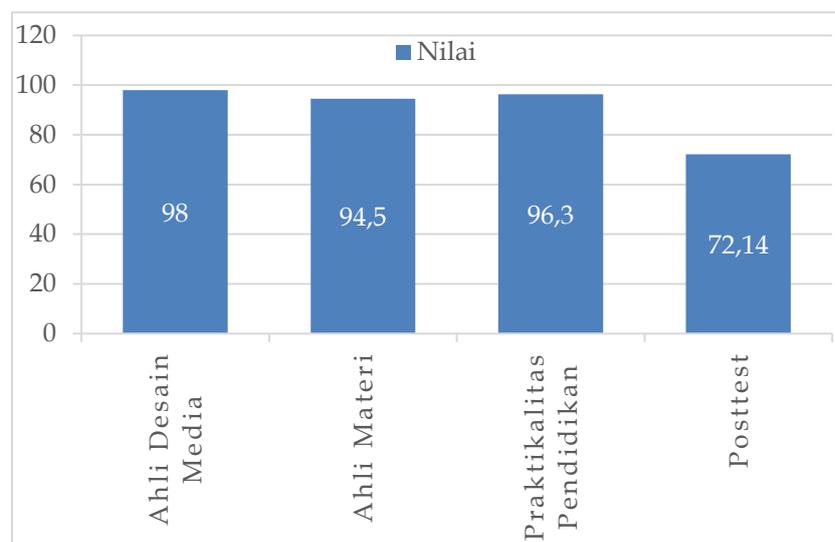
Kepraktisan media gamifikasi diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Purniasih, N. K. D, dkk (2020), hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran praktis untuk digunakan dengan memperoleh nilai sebesar 96,61% (Sangat Praktis). Selaras dengan pendapat Hasan, dkk, (2021) media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan informasi kepada siswa, dan informasi yang ada dalam media harus melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi secara praktis. Media gamifikasi ini juga mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Uji keefektifan media gamifikasi dilakukan untuk menilai seberapa efektif media yang telah dikembangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media diukur dengan memberikan soal yang sudah validasi dan relevan dengan materi yang ada dalam media gamifikasi, soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Dalam praktiknya, lembar soal diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media gamifikasi (*pretest*) dan setelah menggunakan media gamifikasi (*posttest*) selama proses pembelajaran. Pemberian soal *pretest* dan *posttest* ini juga dimaksudkan untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelum dan sesudah mengimplementasikan media gamifikasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang terkumpul terdapat peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Sebelum menggunakan media gamifikasi dalam proses pembelajaran, nilai yang diperoleh siswa masih jauh di bawah standar kelulusan minimum (KKM) yaitu sekitar 20-75 dengan rata-rata sebesar 43,87. Sedangkan setelah menggunakan media gamifikasi nilai yang diperoleh siswa meningkat, dengan rentang nilai antara 75-95 dengan rata-rata sebesar 84,03 dan semua siswa mendapatkan nilai sama dengan atau lebih besar dari nilai KKM. Dari data yang terkumpul, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi singkatan dan akronim mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama keterampilan menyimak siswa dan efektif untuk digunakan dengan skor N-Gain 72,14. Oleh karena itu, media ini dianggap efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media gamifikasi dalam proses pembelajaran diperkuat dengan hasil penelitian Mudiana, dkk (2022), hasil penelitian menunjukkan media gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, dengan rata-rata nilai sebesar 66,77 sebelum menggunakan media gamifikasi dan 82,71 setelah menggunakan media gamifikasi. Selaras dengan pendapat Laelasari (2018) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen mekanis dan pengalaman pengguna dalam desain *game*, guna menarik dan memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka. Tujuan yang dimaksud salah satunya adalah hasil belajar yang baik.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Produk

No	Validator	Nama	Hasil Validasi		
			Skor	Persentase Akhir	Kategori
1	Ahli Desain Media	Yulita Molliq Rangkuti, S. Si., M. Sc., Ph. D.	103	98%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	Hasni Suciawati, M.Pd	52	94,5%	Sangat Valid
3	Praktis Pendidikan	Comariah, S.Pd.	53	96,3%	Sangat Valid



Gambar 2. Diagram Hasil Akhir Penelitian



Gambar 3. Proses Penerapan Pembelajaran Dengan Media Gamifikasi

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Kelayakan media gamifikasi yang dikembangkan dilihat dari penilaian oleh ahli desain media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli desain media menghasilkan skor 98% dan penilaian ahli materi menghasilkan skor 94,5 %. Keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak", sehingga media gamifikasi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas media gamifikasi diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan yaitu guru. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari praktisi pendidikan memperoleh hasil sebesar 96,3% dengan kategori "Sangat Praktis" dan dapat diimplementasikan secara mudah dalam proses pembelajaran. Media gamifikasi juga dapat melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan mudah untuk digunakan. Keefektifan media gamifikasi diperoleh dari hasil soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal yang diberikan kepada 31 orang siswa. Pada tahap *pretest* yaitu sebelum menggunakan media gamifikasi diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 43,87 tetapi pada tahap *posttest* setelah menggunakan media gamifikasi nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,03. Hal ini membuktikan bahwa media gamifikasi "Efektif" untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada keterampilan menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1): 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andi Ibrahim. 2018. Metodologi Penelitian. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 9(2): 174-187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Keislaman Dan Peradaban*, 5(1): 25-42. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Batubara, H. H. 2020. MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF. Semarang: Fatawa Publishing.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2): 25-34. <https://doi.org/10.21009/JPI.052.05>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. Makassar: Tahta Media Group.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1): 16
- Khairani, M. . (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2): 95-102.
- Laely, P. (2019). Peran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Persebaran Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan di Indonesia: 1-11. <https://doi.org/10.31227/osf.io/mp84t>

- Laelasari, E., Dyah, L., & Kartini, T. (2018). Model Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lantu, R. Z., & Irfana, T. B. (2019). Kepemimpinan dan Kepuasan Kerja Dampaknya Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, 1(1): 54-63. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?>
- Mudiana, dkk. (2022). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3): 383-392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.36096>
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(2), 112-126. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1280>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1): 171. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>
- Purniasih, N. K. D., Darmawiguna, I. G. M., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1): 1-10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/21428>
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. 2016. Media Pembelajaran. Bekasi: CV. Nurani.
- Sugiyoni. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyoni. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Taufina. (2016). Mozaik Keterampilan Berbahasa Sekolah Dasar. Medan: CV. Angkasa.