

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAMAGRA BALI
DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR BAHASA BALI SISWA SD**

Oleh :

I Wayan Sindu Yamuna, NIM 2211031723

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media Pamagra Bali dengan Pendekatan Gamifikasi yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Bali siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menerapkan kerangka model ADDIE yang mencakup lima fase, yakni (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, serta (5) evaluasi. Subjek pada riset pengembangan tersebut ialah media Pamagra Bali melalui Pendekatan Gamifikasi sementara objek dalam kajian ini mencakup validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dibuat. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner. Hasil studi mengindikasikan bahwa: (1) kelayakan produk menurut penilaian pakar media meraih nilai rata-rata sejumlah 4,93 dan pakar materi meraih nilai rata-rata sejumlah 4,96, yang menunjukkan media tersebut amat layak digunakan; (2) kepraktisan media menurut uji respon guru meraih skor 4,93 dan respon siswa meraih skor 4,53, yang menunjukkan media tersebut amat praktis dipakai; (3) uji-t memberikan nilai signifikansi (2-tailed) sejumlah $<0,001$ atau $p < 0,05$, yang membuktikan bahwa media Pamagra Bali efektif digunakan. Berdasarkan temuan tadi, berarti media Pamagra Bali melalui Pendekatan Gamifikasi layak, praktis, dan efektif digunakan bagi minat belajar bahasa Bali siswa kelas 4 SD Negeri 2 Tukadmungga. Saran yang diberikan berpusat pada perbaikan kualitas media pembelajaran serta penambahan cakupan materi agar kian memacu minat belajar siswa pada bahasa Bali.

Kata Kunci: Pamagra Bali, Gamifikasi, Bahasa Bali, Model ADDIE, Minat Belajar

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAMAGRA BALI
DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI GUNA MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR BAHASA BALI SISWA SD**

By :

I Wayan Sindu Yamuna, NIM 2211031723

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRACT

This study aims to design Pamagra Bali media with a valid, practical, and effective Gamification Approach to increase the interest in learning Balinese among fourth grade elementary school students. This development research applies the ADDIE model framework which includes five phases, namely (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The subject of the development research is Pamagra Bali media through the Gamification Approach while the objects in this study include the validity, practicality, and effectiveness of the product created. The data collection technique was carried out by distributing questionnaires. The results of the study indicate that: (1) the feasibility of the product according to the assessment of media experts achieved an average score of 4.93 and material experts achieved an average score of 4.96, which indicates that the media is very suitable for use; (2) the practicality of the media according to the teacher response test achieved a score of 4.93 and student responses achieved a score of 4.53, which indicates that the media is very practical for use; (3) The t-test provides a significance value (2-tailed) of <0.001 or $p < 0.05$, which proves that the Pamagra Bali media is effective to use. Based on the findings above, it means that the Pamagra Bali media through the Gamification Approach is feasible, practical, and effective to use for the interest in learning Balinese in grade 4 students of SD Negeri 2 Tukadmungga. The suggestions given are centered on improving the quality of learning media and increasing the scope of material to further stimulate students' interest in learning Balinese.

Keywords: Pamagra Bali, Gamification, Balinese Language, ADDIE Model, Interest in Learning