

**Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Gamifikasi* untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Narasi**

Oleh

Ni Putu Dina Mas Agustini, NIM 2211031628

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Studi ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi siswa kelas IV dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Masih terdapat 13 dari jumlah 22 siswa yang memperoleh nilai di bawah standar PAP skala 5 yaitu sebesar 65, termasuk pada rentang (65-79) kategori cukup. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan membuat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hasil rancang bangun media *powerpoint* interaktif berbasis *gamifikasi* (2) mengetahui kelayakan media ditinjau dari isi, desain, media, uji kepraktisan guru, uji coba perorangan dan kelompok kecil, (3) mengetahui efektivitas media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil rancang bangun media yang dikembangkan berdasarkan flowchart dan storyboard sesuai dengan alur model ADDIE ;(2) media *powerpoint* interaktif berbasis *gamifikasi* ini dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli isi sebesar 95,5%, penilaian ahli desain instruksional sebesar 95%, penilaian ahli media pembelajaran sebesar 92%, penilaian uji kepraktisan guru sebesar 90%, penilaian uji coba perorangan dan kelompok kecil masing-masing 94% dan 90% dengan kualifikasi sangat baik ;(3) hasil analisis menggunakan uji-t dependen menunjukkan nilai $t_{hitung} = 15,641 > t_{tabel} = 2,080$ dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = n - 1 = 22 - 1 = 21$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *powerpoint* interaktif berbasis *gamifikasi*. Implikasi penelitian media *PowerPoint* interaktif berbasis *gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi teks narasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Teks Narasi, Powerpoint Interaktif, *Gamifikasi*, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.

Gamification-Based Interactive PowerPoint Media to Increase Student Learning Motivation in Narrative Text Learning

By

Ni Putu Dina Mas Agustini, NIM 2211031628

Elementary School Teacher Education Study Program

Elementary Education Department

ABSTRACT

This study is motivated by the problems faced by fourth-grade students and the suboptimal utilization of learning media, particularly in Indonesian language lessons. Out of 22 students, 13 still achieved scores below the PAP standard on a 5-point scale of 65, falling into the "fair" category (65-79). The lack of engaging and enjoyable interactive learning media has resulted in low student motivation in Indonesian language learning. This research aims to determine (1) the outcomes of developing an interactive powerpoint media based on gamification, (2) the feasibility of the media in terms of content, design, media, teacher practicality, individual and small group trials, and (3) the effectiveness of the media. This is a development research study following the ADDIE model. The results show that: (1) the developed media's design based on flowchart and storyboard aligns with the ADDIE model flow; (2) the interactive powerpoint media based on gamification is declared valid with content expert assessment at 95.5%, instructional design expert at 95%, learning media expert at 92%, teacher practicality at 90%, individual trial at 94%, and small group trial at 90%, all with "very good" qualifications; (3) the dependent t-test analysis yields $t\text{-calculated} = 15.641 > t\text{-table} = 2.080$ at 5% significance level with $df = n-1 = 22-1 = 21$, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . The results indicate a significant difference in students' learning motivation before and after using the interactive powerpoint media based on gamification. The implications of research on gamification-based interactive PowerPoint media for enhancing students' learning motivation in narrative text material within Indonesian language learning.

Keywords: *Narrative Text, Interactive PowerPoint, Gamification, Learning Motivation, Indonesian Language.*