

**PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF
BERBASIS *GAMIFIKASI* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN TEKS NARASI
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD N 6 KAPAL**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

DENPASAR

2026



**PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF
BERBASIS *GAMIFIKASI* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN TEKS NARASI BAHASA
INDONESIA KELAS IV SD N 6 KAPAL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha**
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**OLEH
NI PUTU DINA MAS AGUSTINI**

2211031628

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

DENPASAR

2026

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Pembimbing I	Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. NIP.195903211983032003
Pembimbing II	Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd NIP.199012042022031006

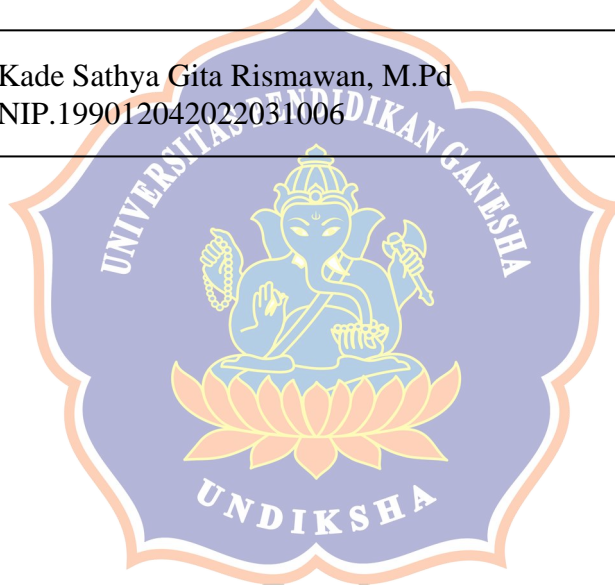


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh NI PUTU DINA MAS AGUSTINI ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 04 Juni 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. NIP.198802122014041002
Anggota	Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. NIP.198605172015041001
Anggota	Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. NIP.195903211983032003
Anggota	Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd NIP.199012042022031006



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.



Ni Putu Dina Mas Agustini

NIM. 2211031628

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penyusun skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media PPT Interaktif Berbasis *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD N 6 Kapal” sebagai pemenuhan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar, jurusan pendidikan dasar, fakultas ilmu pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dapat diselesaikan dengan baik.

Selesainya penyusun skripsi ini tidak terlepas dari dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat melalui kesempatan ini rasa terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, atas berbagai kebijakan serta program yang telah diterapkan, sehingga seluruh proses studi dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, atas kebijakan serta arahnya selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama menjalani studi di jurusan Pendidikan Dasar.

4. Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah diberikan motivasi dan bimbingan selama menjalani studi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku Ketua Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku Wakil Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Bapak Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H., selaku Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi selama menjalani studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.
8. Ibu Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd., selaku pembimbing I, yang telah senantiasa memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan terkait penyempurnaan penulisan skripsi sehingga terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
9. Bapak Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah senantiasa memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan terkait penyempurnaan penulisan skripsi sehingga terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
10. Bapak Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I, yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

11. Bapak Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si.,M.Pd., selaku Penguji II, yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
12. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penyusunan skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
13. Ibu Ni Luh Suwastri, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD No. 6 Kapal, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut serta senantiasa memberikan dukungan dan motivasi sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.
14. Ibu Ayu Rai Dewi Asih, S.Pd., selaku Wali kelas IV SD No. 6 Kapal yang senantiasa memberikan saran, dukungan, motivasi dan pendampingan selama melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
15. Siswa kelas IV SD No. 6 Kapal, selaku subjek uji coba produk yang telah berpartisipasi dalam persiapan penelitian.
16. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak I Wayan Sudana S.Pd dan Ibu Ni Nyoman Sukartini S.Pd., yang senantiasa memberikan doa, motivasi serta dukungan penuh sepanjang proses studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, usaha dan pengorbanan yang telah diberikan sehingga gelar sarjana pendidikan dapat tercapai.
17. Kepada saudara kandung tercinta yaitu I Kadek Fajar Dinatha Kencana dan I Komang Adinartha Wasudana, yang senantiasa memberikan doa,

dukungan, serta semangat dalam proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

18. Kepada seluruh teman-teman kelas X yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang senantiasa mendampingi, memberikan dukungan, serta motivasi sejak awal perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini.
19. Kepada 3 orang sahabat tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan dari awal perkuliahan sampai terselesainya penyusunan skripsi ini.
20. Kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan doa dan motivasi dalam mendukung kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
21. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah kuat melewati setiap proses selama empat tahun ini, tetap bertahan di tengah kesulitan, serta terus berusaha hingga akhirnya skripsi ini diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum tercapai tingkat kesempurnaan, sehingga memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

Singaraja, 7 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Pengembangan.....	11
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.8 Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia	15
2.1.2 Motivasi Belajar.....	18
2.1.3 Media Pembelajaran PPT Intraktif Berbasis <i>Gamifikasi</i>	27
2.1.4 Media PPT Interaktif	33
2.1.5 <i>Gamifikasi</i>	37
2.1.6 PPT Interaktif Berbasis <i>Gamifikasi</i>	41
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	43
2.3 Kerangka Pengembangan	56
2.4 Kerangka Berpikir	59
2.5 Perumusan Hipotesis	61
BAB III METODE PENELITIAN	62
3.1 Model Penelitian Pengembangan	62

3.2	Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan.....	65
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	65
3.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	67
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	71
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	71
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	71
3.3	Subjek Penelitian.....	72
3.4	Metode Pengumpulan Data dan Intrumen.....	72
3.4.1	Metode Pengumpulan Data.....	72
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	74
3.4.3	Hasil Uji Intrumen.....	87
3.5	Metode Analisis Data.....	92
3.5.1	Analisis data kualitatif.....	92
3.5.2	Analisis data kuantitatif.....	93
3.5.3	Uji Produk.....	96
3.5.4	Prasyarat Analisis.....	98
3.5.5	Uji Hipotesis.....	99
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	101
4.1	Hasil Penelitian.....	101
4.1.1	Produk yang Dikembangkan.....	101
4.1.2	Hasil Analisis Data Kelayakan Media PPT Interaktif Berbasis <i>Gamifikasi</i>	123
4.1.3	Hasil Analisis Data Efektivitas Penggunaan Media PPT Interaktif Berbasis <i>Gamifikasi</i>	152
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	160
4.3	Implikasi Penelitian.....	164
BAB V	PENUTUP.....	167
5.1	Simpulan.....	167
5.2	Saran.....	168
DAFTAR PUSTAKA.....		170
LAMPIRAN.....		177

DAFTAR TABEL

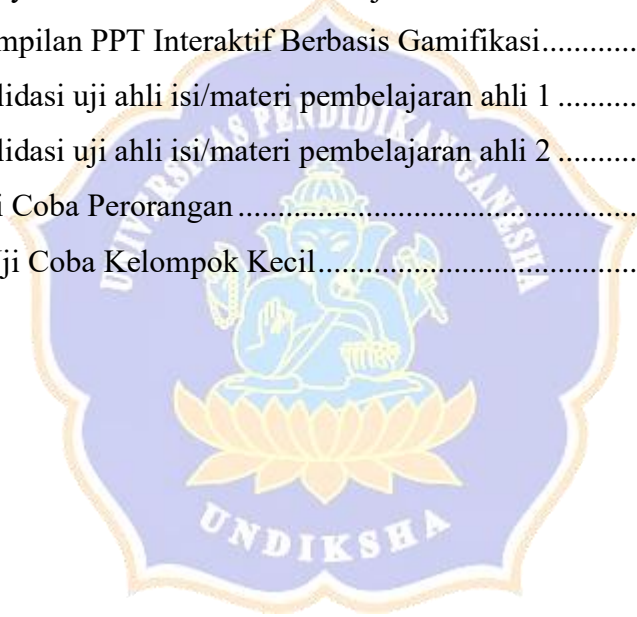
Tabel 3. 1 Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.....	67
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen ahli rancang bangun	76
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional	77
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi/Materi	78
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen media pembelajaran.....	79
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	80
Tabel 3. 7 Instrumen kisi-kisi kuesioner motivasi belajar siswa.....	81
Tabel 3. 8 Instrumen kisi-kisi respon guru.....	82
Tabel 3. 9 Matriks Tabulasi Silang.....	84
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Isi Instrumen Penelitian.....	84
Tabel 3. 11 Uji Reliabilitas Pre-Test	86
Tabel 3. 12 Uji Reliabilitas Post-Test.....	86
Tabel 3. 13 Rekapitulasi Hasil Validitas Instrumen	92
Tabel 3. 14 Skala likert 5.....	93
Tabel 3. 15 Kategori kelayakan media.....	94
Tabel 3. 16 Kategori tingkat motivasi belajar	96
Tabel 4. 1 Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	107
Tabel 4. 2 Storybord.....	110
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran 1 dan 2	126
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran serta revisi dari Ahli 1	129
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran serta revisi dari ahli 2	129
Tabel 4. 6 Penilaian Ahli Uji Desain Instruksional	132
Tabel 4. 7 Komentar dan Saran Ahli Desain Instruksional	134
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Uji Media Pembelajaran.....	136
Tabel 4. 9 Komentar dan Saran Ahli Desain Instruksional	138
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Guru	140
Tabel 4. 11 Komentar dan Saran Kepraktisan Guru.....	141
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	143
Tabel 4. 13 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	146
Tabel 4. 14 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	147

Tabel 4. 15 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	150
Tabel 4. 16 Persentase Hasil Kelayakan Media PPT Interaktif Berbasis Gamifikasi	151
Tabel 4. 17 Angket Perhitungan Pre-Motivasi	153
Tabel 4. 18 Angket Perhitungan Post-Motivasi.....	154
Tabel 4. 19 Uji Normalitas Pre-motivasi.....	155
Tabel 4. 20 Uji Normalitas Post -motivasi.....	156
Tabel 4. 21 Hasil Uji-t Sampel dependen.....	157
Tabel 4. 22 Uji N-Gain.....	159



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pengembangan.....	56
Gambar 2. 2 Kerangka berpikir.....	59
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	63
Gambar 3. 2 Flowchart pengembangan PPT interaktif berbasis gamifikasi	68
Gambar 4. 1 Wawancara bersama guru kelas IV SD N 6 Kapal.....	107
Gambar 4. 2 Flowchart.....	109
Gambar 4. 3 Bahan Ajar Materi Bab IV Asal-Usul	115
Gambar 4. 4 Penyusunan Modul Ajar	116
Gambar 4. 5 Penyusunan Instrumen Pembelajaran.....	118
Gambar 4. 6 Tampilan PPT Interaktif Berbasis Gamifikasi.....	119
Gambar 4. 7 Validasi uji ahli isi/materi pembelajaran ahli 1	125
Gambar 4. 8 Validasi uji ahli isi/materi pembelajaran ahli 2	125
Gambar 4. 9 Uji Coba Perorangan	143
Gambar 4. 10 Uji Coba Kelompok Kecil.....	147



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat pengantar observasi.....	182
Lampiran 2 Surat keterangan melaksanakan penelitian.....	183
Lampiran 3 Surat pengantar validasi media.....	184
Lampiran 4 Uji Instrumen Desain Intruksional Judges 1.....	185
Lampiran 5 Uji Instrumen Desain Intruksional Judges 2.....	185
Lampiran 6 Uji Instrumen Isi/Materi Judges 1	185
Lampiran 7 Uji Instrumen Isi/Materi Judges 2	186
Lampiran 8 Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges 1	186
Lampiran 9 Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges 2.....	186
Lampiran 10 Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Judges 1	187
Lampiran 11 Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Judges 2	187
Lampiran 12 Uji Instrumen Uji Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Judges 1	187
Lampiran 13 Uji Instrumen Uji Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Judges 2	188
Lampiran 14 Uji Instrumen Respon Guru Judges 1	188
Lampiran 15 Uji Instrumen Respon Guru Judges 2.....	188
Lampiran 16 Uji Ahli 1 Isi/Materi Pembelajaran.....	189
Lampiran 17 Uji Ahli 2 Isi/Materi Pembelajaran.....	190
Lampiran 18 Uji Ahli Desain Instruksional	191
Lampiran 19 Uji Ahli Media Pembelajaran	195
Lampiran 20 Hasil Reliabilitas.....	199
Lampiran 21 Hasil Pre-Motivasi.....	200
Lampiran 22 Hasil Post-Motivasi	200
Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas	201
Lampiran 24 Hasil Uji Hipotesis.....	202
Lampiran 25 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	203
Lampiran 26 Modul Ajar.....	205