

**VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENATI**

Oleh

Ni Komang Anik Warsani, NIM 2211031624

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat aktif dan pasif. Berdasarkan permasalahan tersebut di perlukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan pengembangan media video interaktif berbasis gamifikasi agar siswa dapat terlibat dan aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajarannya sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hasil rancang bangun media video 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 video interaktif berbasis gamifikasi ini dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli isi sebesar 96,5%, penilaian ahli media pembelajaran sebesar 92%, penilaian ahli desain instruksional sebesar 95%, penilaian uji kepraktisan guru sebesar 97%, penilaian uji coba perorangan dan kelompok kecil masing-masing 92% dan 90% dengan kualifikasi sangat layak ;(3) hasil analisis menggunakan uji-t dependen (paired sample t-test) menunjukkan nilai $t\text{-hitung} = 26,6909 > t\text{-tabel} = 2,04$ dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = n-1 = 32-1 = 31$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi kalimat aktif dan kalimat pasif. Hasil ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III.

Kata Kunci: Video Interaktif, Gamifikasi, Bahasa Indonesia, Kalimat Aktif, Kalimat PasiF

**GAMIFICATION-BASED INTERACTIVE LEARNING VIDEOS TO
IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF
GRADE III STUDENTS OF STATE ELEMENTARY
SCHOOL 2 PENATIH**

By

**Ni Komang Anik Warsani, NIM 2211031624
Elementary School Teacher Education Program
Department of Elementary Education**

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning outcomes of third-grade students, particularly in Indonesian Language subject on active and passive sentence material. Based on this problem, efforts are needed to improve learning outcomes. To address this, the development of interactive video media based on gamification was conducted so that students can actively participate in the learning process, thereby motivating them to learn. This research aims to determine: (1) the results of designing and developing interactive video media based on gamification; (2) the feasibility of the media in terms of content, design, media, teacher practicality test, individual and small group trials; (3) the effectiveness of the media. This research is a development study referring to the ADDIE model. The results show that: (1) the design and development of the media based on flowchart and storyboard aligns with the ADDIE model flow; (2) the interactive video media based on gamification is declared valid based on content expert assessment of 96.5%, learning media expert of 92%, instructional design expert of 95%, teacher practicality test of 97%, individual trial of 92%, and small group trial of 90%, all with very feasible qualifications; (3) the analysis using the dependent t-test (paired sample t-test) shows a t-calculated value of 26.6909 > t-table of 2.04 at a 5% significance level with $df = n-1 = 32-1 = 31$, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . The results indicate a significant difference in student learning outcomes before and after using the interactive gamification-based learning video media on active and passive sentence material. This shows that the developed interactive gamification-based learning video media is effective in improving third-grade students' learning outcomes.

Keywords : *Interactive Video, Gamification, Indonesian Language, Active Sentence, Passive Sentence*