

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD
NEGERI 1 PAKET AGUNG**

Oleh

Kadek Agus Hansson Guna Rupawan, NIM 2211021019

Program Studi Teknologi Pendidikan

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Paket Agung, (2) mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* yang dikembangkan, (3) mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* pada mata pelajaran IPAS, dan (4) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistika inferensial menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* telah berhasil dikembangkan, (2) hasil uji validitas memperoleh persentase sebesar 96% pada ahli isi pembelajaran, 99% pada ahli media pembelajaran, 96% pada ahli desain pembelajaran, 91% pada uji coba perorangan, dan 90% pada uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik, (3) hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95% oleh guru dan 93% oleh siswa dengan kualifikasi sangat baik, serta (4) hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga multimedia pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Paket Agung.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Gamifikasi*, IPAS, Hasil Belajar, *ADDIE*

**DEVELOPMENT OF GAMIFICATION-BASED
INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA IN IPAS
SUBJECT FOR FIFTH GRADE STUDENTS
AT SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**

By

Kadek Agus Hansson Guna Rupawan, NIM 2211021019

Educational Technology Study Program

Department of Education, Psychology, and Guidance

ABSTRACT

This study aimed to: (1) develop gamification-based interactive learning multimedia for the IPAS subject for fifth-grade students at SD Negeri 1 Paket Agung; (2) determine the validity of the developed gamification-based interactive learning multimedia; (3) determine the practicality of the gamification-based interactive learning multimedia for the IPAS subject; and (4) determine the effectiveness of the gamification-based interactive learning multimedia in improving students' learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data were collected through questionnaires and tests. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis with a t-test. The results showed that: (1) the gamification-based interactive learning multimedia was successfully developed; (2) the validity test results obtained percentages of 96% from the content expert, 99% from the learning media expert, 96% from the instructional design expert, 91% from the individual trial, and 90% from the smallgroup trial, all of which were categorized as very good; (3) the practicality test results obtained percentages of 95% from the teacher and 93% from the students, both categorized as very good; and (4) the effectiveness test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the gamification-based interactive learning multimedia was effective in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Paket Agung.

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Gamification, IPAS, Learning Outcomes, ADDIE Model