

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PIDATO BERBANTUAN *GAMIFIKASI* PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 LUBUKLINGGAU

Nazurah Maharani¹, Agung Nugroho², Cekman³

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

nzrahmaharani12@gmail.com, agungaryonugroho886@gmail.com2, man798156@gmail.com3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi*. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Media pembelajaran interaktif ini diimplementasikan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Lubuklinggau yang sekaligus menjadi populasi dan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data kevalidan media menggunakan rumus *Aiken's V*, kepraktisan dianalisis menggunakan skala Likert, serta efektivitas media diukur melalui perhitungan *N-gain score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hasil uji validitas memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 82,25% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *N-gain* sebesar 70% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *gamifikasi* layak digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar dalam pembelajaran menulis teks pidato.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *gamifikasi*, teks pidato.

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media for gamification-assisted speech writing. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4D development model that includes the stages of definition, design, development, and dissemination. This interactive learning media was implemented with eighth-grade students of SMP Negeri 3 Lubuklinggau City, who served as both the population and sample. Data collection techniques were conducted through tests, questionnaires, and documentation. Data analysis of media validity used the Aiken's V formula, practicality was analyzed using a Likert scale, and media effectiveness was measured using the N-gain score calculation. The results of the study indicate that the interactive learning media for writing speeches using gamification is valid, practical, and effective. The validity test resulted in a percentage of 92%, categorized as very valid. The practicality test resulted in a percentage of 82,25%, categorized as very practical. Meanwhile, the effectiveness test showed an N-gain value of 70%, categorized as quite effective. Based on these results, it can be concluded that the interactive learning media using gamification is suitable for use as an alternative learning resource in teaching speech writing.

Keywords: development, learning media, gamification, speech text

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. melalui pembelajaran ini akan terjadi proses pengembangan pengetahuan dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Hal ini bisa kita dapatkan pembelajaran formal dan informal. Jackson (Rusman, 2018:252) pengetahuan melalui transformasi pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan upaya yang sistemis dan sistematis dalam menata lingkungan belajar guna menumbuhkan dan mengembangkan belajar peserta didik. Hal ini dapat melakukan pembelajaran yang sistemis dan sistematis terhadap pengetahuan pendidik, peserta didik dan guru. Dengan hal ini salah satu pembelajaran yang mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan, kreativitas dan belajar peserta didik ada pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki proses tranfer pengetahuan yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pada pembelajaran bahasa Indonesia pengelolaan lingkungan belajar di tingkat SMP diarahkan untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa. Keterampilan ini menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu untuk menghasilkan keterampilan berbahasa yang baik tentu harus melalui latihan yang baik, dan membaca. Priyatni (2014:410) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia saat ini mengikuti kurikulum merdeka, yakni siswa diharapkan mampu (*Critical Thinking*), kreativitas (*Creativity*), komunikasi (*Communication*),

kolaborasi (*Collaboration*), kewarganegaraan (*Citizenship*), dan karakter (*Character*). Dalam hal ini siswa harus lebih bisa berkomunikasi yang baik dan harus bisa menyelesaikan masalah yang terdapat dalam memecahkan berbagai persoalan hidup dan bermanfaat apabila diselesaikan. Salah satu pembelajaran yang meningkatkan kemampuan komunikasi siswa yakni melalui menulis teks pidato di kelas VIII.

Menulis teks pidato pada siswa kelas VIII dapat berkreasi mengungkapkan ide, pendapat dan gagasannya dalam suatu berpikir yang logis dan sistematis ketika menulis. Dalam mengembangkan suatu pemahaman siswa terhadap kemampuan dalam menyampaikan gagasan yang berupa hasil pemikiran siswa akan tertuang dalam tulisan. Hal ini kegiatan yang menyenangkan dan dimulai dari pengalaman pribadi seperti kegiatan sehari-hari siswa serta tanpa dibatasi oleh kaidah-kaidah menulis yang terkesan kaku. Sukirman (2020) pembelajaran menulis merupakan aktivitas mengekspresikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam lambang kebahasaan. Artinya pembelajaran menulis pidato membuktikan kemampuan mengekspresikan ide, gagasan atau pikiran menjadi fokus utama pembelajaran.

Keterampilan menulis teks pidato memerlukan keterampilan khusus agar pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian dan meyakinkan pembaca. Dalam menulis pidato, seseorang harus mampu menggunakan bahasa yang persuasif, singkat, dan jelas agar pesan yang disampaikan mudah dipahami. Kegiatan menulis teks pidato yang efektif akan dapat meningkatkan (*Critical Thinking*), kreativitas

(*Creativity*), komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), kewarganegaraan (*Citizenship*), dan karakter (*Character*) serta kemampuan berbahasa siswa. Pertiwi dan Zuliyanti (2024:15) menyatakan pembelajaran menulis sebagai proses kreatif. Karena ketika menulis, seseorang dapat dengan leluasa mengungkapkan ide-idenya dengan bebas untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Dengan memahami prinsip dasar menulis teks pidato, seseorang dapat menghasilkan pidato yang efektif dan mampu mempengaruhi audiens sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan guru dan siswa di SMP Negeri 3 Kota Lubuklinggau, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka dengan bahan ajar utama berupa buku paket yang dipakai saat pembelajaran berlangsung. Ditemukan bahwa pembelajaran pidato masih menghadapi sejumlah hambatan. Hasil analisis kurikulum memperlihatkan bahwa tujuan pembelajaran lebih menitikberatkan pada kemampuan siswa mengenali unsur-unsur menulis teks pidato secara menyeluruh, seperti salam pembuka, isi pidato, dan penutup. Akan tetapi, dalam penerapannya tujuan tersebut belum tercapai dengan baik karena siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami makna dan nilai yang terdapat dalam pidato. Selain itu, Hasil analisis terhadap sumber belajar menunjukkan bahwa guru umumnya masih bergantung pada buku paket dan LKS. Bahan ajar tersebut cenderung bersifat tekstual, kurang interaktif, serta disajikan secara monoton sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar.

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran ketika siswa diminta menulis teks pidato. Siswa sering merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak percaya diri saat harus menguraikan struktur teks pidato. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memahami dengan benar cara menulis teks pidato. Saat ini, bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks dan LKS yang digunakan selama proses pembelajaran. Padahal, guru menginginkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik, mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dalam mengenali menulis teks pidato. Dari sisi siswa, mereka berharap bahan ajar yang lebih interaktif, disertai gambar dan warna yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memberikan contoh analisis, serta dapat dijadikan panduan dalam memahami teks pidato.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan dan analisis disebabkan beberapa faktor. Salah satu faktor adalah ketersediaan media pembelajaran belum sesuai kebutuhan guru dan siswa, sehingga akan dikembangkan media pembelajaran. Sadiman Kustandi dan Darmawan, (2024:8) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Salah satu alternatif akan dikembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi

Media pembelajaran harus mampu menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu media pembelajaran yang mampu memotivasi belajar dengan berbantuan gamifikasi. Yunita dan Indrajit (2022:35) Menyatakan pembelajaran berbantuan gamifikasi memiliki jenis seperti, pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur, dan semua reaksi emosional yang terdapat dalam satu struktur.

Berdasarkan penjelasan di atas akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan *Gamifikasi* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau”. Penelitian akan mengembangkan produk baru dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D), Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg dan Gall (Risal dkk. 2022:2) merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan. Kemudian Mesra dkk. (2023:44) model 4-D bersifat sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain produk pendidikan baik berupa perangkat pembelajaran, model pembelajaran, media, maupun aplikasi pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan memiliki standar kelayakan. Sehingga metode ini relevan karena mendukung

proses perancangan, suatu produk yang dihasilkan.

Proses pengembangan produk dalam penelitian pada model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*, yang dirancang untuk menghasilkan produk pembelajaran yang teruji, terstruktur, dan aplikatif, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk dalam konteks penggunaan teknologi dan gamefikasi. Berdasarkan penjelasan diatas penulis mendesain produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi materi pidato.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks pidato pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan dengan menerapkan metode Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* yang memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks pidato. Media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Uraian mengenai setiap tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi tersebut disajikan secara rinci pada subbab berikutnya sesuai

dengan tahapan dalam model pengembangan 4D.

Tahap *define*

Tahap *define* merupakan langkah awal dalam model pengembangan 4D yang berfokus pada penentuan dan perumusan kebutuhan pembelajaran sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menulis teks pidato berbantuan gamifikasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian terhadap situasi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, serta cakupan materi yang akan dikembangkan, sehingga media yang dirancang selaras dengan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Kegiatan pada tahap *define* mencakup analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi pembelajaran, serta analisis kebutuhan pembelajaran.

a. Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa SMP Negeri 3 Lubuklinggau telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif menulis teks pidato berbantuan gamifikasi yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII.

b. Analisis Sumber Belajar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa serta hasil pengamatan langsung di kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih menggunakan buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang disediakan oleh pihak sekolah.

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, diketahui

bahwa SMP Negeri 3 Lubuklinggau telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang paling sering digunakan guru adalah metode ceramah. Pada pelaksanaannya, kemampuan siswa kelas VIII dalam menulis teks pidato masih belum berkembang secara optimal. Siswa cenderung menganggap materi menulis teks pidato sebagai materi yang sulit, sehingga minat belajar mereka terhadap materi tersebut tergolong rendah. Kondisi ini menyebabkan pemahaman awal siswa belum maksimal. Jika keadaan ini terus berlanjut, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks pidato berpotensi dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap *define* yang meliputi analisis kurikulum, karakteristik, materi pembelajaran, serta kebutuhan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis teks pidato. Media yang selama ini digunakan, seperti buku paket dan LKS, dinilai belum sepenuhnya mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan gamifikasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau dan sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Hasil pada tahap *define* ini selanjutnya menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap *design*, yaitu tahap perancangan media pembelajaran

interaktif menulis teks pidato berbantuan gamifikasi.

Tahap *design*

Tahap *design* merupakan tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif menulis teks pidato berbantuan gamifikasi yang disusun berdasarkan temuan pada tahap *define*. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep media pembelajaran yang meliputi tampilan, isi, dan alur penggunaan media, dengan menyesuaikan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau serta ketentuan Kurikulum Merdeka. Tahap *design* bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal media pembelajaran interaktif yang akan dijadikan acuan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Dalam tahap *design* ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan perancangan media pembelajaran interaktif menulis teks pidato berbantuan gamifikasi sebagai berikut.

a. Penyusunan Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran dilakukan dengan berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) serta Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sistematis dan terukur agar selaras dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada materi menulis teks pidato. Tujuan pembelajaran tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi ajar, perancangan aktivitas pembelajaran berbasis Gamifikasi, serta pengembangan latihan dan evaluasi yang disajikan melalui media pembelajaran berbantuan gamifikasi.

b. Pemilihan dan Penyusunan Materi Pembelajaran

Pemilihan materi pembelajaran diselaraskan dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik kelas VIII, khususnya pada materi menulis

teks pidato. Materi yang dikembangkan mencakup pengertian teks pidato, tujuan pidato, struktur teks pidato, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam penulisan pidato. Penyajian materi disusun secara singkat, jelas, dan terstruktur agar mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta dikaitkan dengan contoh teks pidato yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa melalui pembelajaran berbantuan *Gamifikasi*.

c. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif dan Instrumen Penelitian

Perancangan media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *gamifikasi* sebagai media interaktif. Pada tahap ini, peneliti menentukan jenis aktivitas atau permainan yang digunakan, seperti, *multiple choice*, dan *quiz interaktif*, yang disesuaikan dengan materi unsur-unsur pidato. Selain itu, peneliti menyusun soal-soal latihan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta mengatur tampilan media agar menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran, meliputi instrumen validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari tahap *design* berupa rancangan awal (draft) media pembelajaran interaktif berbantuan *gmifikasi*, yang selanjutnya akan dikembangkan dan diuji kelayakannya pada tahap *develop*. Rancangan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi mengidentifikasi unsur-unsur

pidato secara lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Tahap *develop*

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan dan penyempurnaan media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan gamifikasi yang telah dirancang pada tahap *design*. Pada tahap ini, rancangan awal media dikembangkan menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Selain itu, tahap *develop* bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran melalui kegiatan validasi dan uji coba terbatas.

Pada tahap *develop*, peneliti melaksanakan beberapa langkah, yaitu pengembangan media pembelajaran, validasi oleh ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas. Media pembelajaran berbantuan gamifikasi dikembangkan dengan memuat materi menulis teks pidato, soal-soal latihan, dan aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Media yang dikembangkan dirancang agar mudah diakses, menarik, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kelengkapan materi, serta kejelasan penyajian materi menulis teks pidato. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa, struktur kalimat, dan ejaan dalam media pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta keterpaduan media.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli, media

pembelajaran selanjutnya diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran serta respons siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran menulis teks pidato. Data yang diperoleh dari uji coba terbatas digunakan sebagai bahan evaluasi akhir sebelum media pembelajaran dilanjutkan ke tahap *disseminate*.

Tahap *dissaminate*

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *Gamifikasi* yang telah dinyatakan layak digunakan.

Penyebarluasan media pembelajaran dilakukan secara terbatas di lingkungan SMP Negeri 3 Lubuklinggau, khususnya kepada guru Bahasa Indonesia kelas VIII dan peserta didik. Media pembelajaran berbantuan *Gamifikasi* diperkenalkan kepada guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran menulis teks pidato. Selain itu, peneliti juga memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, serta manfaat penggunaan media pembelajaran berbantuan gamifikasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Hasil Analisis Data Kevalidan

Hasil uji validasi produk Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan *Gamifikasi* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau meliputi validasi bahasa, desain, dan materi. Uji validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan penggunaan bahasa pada

media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli bahasa, diperoleh nilai sebesar 89% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Uji validasi bahasa ini dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Silampari, yaitu Dr. Inda Puspita Sari, M.Pd., melalui pemberian angket penilaian kepada validator untuk menilai media pembelajaran berbantuan *Gamifikasi* yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian tersebut terdiri atas 10 butir pernyataan dengan lima kategori penilaian, yaitu: (1) sangat tidak valid, (2) tidak valid, (3) cukup valid, (4) valid, dan (5) sangat valid. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Selanjutnya, uji validasi desain memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Validasi desain dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Silampari, yaitu M. Nejatullah Sidqi, M.Kom., melalui penyebaran angket penilaian kepada validator untuk menilai media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *Gamifikasi* yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian terdiri atas 10 butir pernyataan dengan lima kategori penilaian, yaitu: (1) sangat tidak valid, (2) tidak valid, (3) cukup valid, (4) valid, dan (5) sangat valid. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun uji validitas materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Ramini, S.Pd. Kegiatan validasi dilakukan melalui pemberian instrumen berupa angket penilaian kepada validator untuk menilai media pembelajaran berbantuan *Gamifikasi* yang telah dikembangkan. Angket penilaian tersebut terdiri atas 10 butir pernyataan dengan lima kategori penilaian, yaitu: 1 = sangat tidak valid,

2 = tidak valid, 3 = cukup valid, 4 = valid, dan 5 = sangat valid. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda pada kolom jawaban yang telah disediakan sesuai dengan penilaian validator. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Analisis Kevalidan

N o	Valida tor Ahli	Skor yang Dipero leh	Skor yang Dipero leh (%)	Kateg ori
1.	Validat or Ahli Bahasa	0,89	89%	Sanga t Valid
2.	Validat or Ahli Desain	0,95	95%	Sanga t Valid
3	Validat or Ahli Materi	0,93	93%	Sanga t Valid
Jumlah		2,77	277%	
Rata-Rata		0,92	92%	Sanga t Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi, media pembelajaran mengidentifikasi produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan Gamefikasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 86%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori “**Sangat Valid**”, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau.

Hasil Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan produk Media Media Pembelajaran Menulis

Teks Pidato Berbantuan Gamifikasi diperoleh melalui angket penilaian guru dan angket respon siswa (*one to one*, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar). Penilaian guru dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Ramini, S.Pd., yang mengajar di kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Pengisian angket dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2026 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato yang telah dikembangkan. Data hasil angket dianalisis menggunakan skala Likert dan dihitung dengan rumus persentase untuk memperoleh nilai akhir kepraktisan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai persentase sebesar 75% yang menunjukkan bahwa produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan Gamifikasi termasuk dalam kategori “Praktis”.

Uji coba *one to one* dilakukan terhadap tiga orang siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Lubuklinggau pada tanggal 15 Januari 2026. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan Gamifikasi memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan serta membantu siswa dalam memahami unsur-unsur pidato.

Selanjutnya, uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Lubuklinggau pada tanggal 15 Januari 2026 dengan melibatkan enam orang siswa sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil perhitungan, produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan Gamifikasi memperoleh

persentase sebesar 87% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2026 dengan melibatkan 32 orang siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Penilaian dilakukan melalui angket respons siswa terhadap produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan Gamifikasi yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 81% dan berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Analisis
Kepraktisan

N o	Responden	Skor yang Diperol eh (%)	Kateg ori
1.	Guru	75%	Praktis
2.	<i>One to One</i>	86%	Sangat Praktis
3	Kelompok Kecil	87%	Sangat Praktis
4.	Lapangan/Kelo mpok Besar	81%	Sangat Praktis
Jumlah		329%	
Rata-Rata		82,25 %	Sanga t Prakti s

Berdasarkan tabel rekapitulasi penilaian kepraktisan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk Media Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan Gamifikasi termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dengan nilai rata-rata sebesar 82,25%.

Penilaian tersebut diperoleh dari hasil analisis angket respon guru dan respon siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau.

Hasil Analisis Data Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran dilakukan melalui hasil *pretest* dan *posttest* terhadap siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan *Gamefikasi*. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2026 dengan nilai rata-rata sebesar 37,5 sedangkan *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2026 dengan nilai rata-rata yang menunjukkan adanya peningkatan yakni rata-rata 81,56 hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan data tes yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan *Gamefikasi* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh perolehan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,07 yang termasuk dalam kategori sedang, serta persentase *N-gain* sebesar **70%** yang berada pada kategori efektivitas **cukup efektif**.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sebagai bentuk inovasi dalam bidang pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini produk Media Pembelajaran Menulis

Teks Pidato Berbantuan *Gamifikasi* yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung capaian pembelajaran, khususnya dalam memahami struktur teks pidato, mengembangkan ide secara runtut, serta menggunakan bahasa yang efektif dan persuasif, serta mengidentifikasi tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang, dan amanat melalui pemahaman struktur teks serta keterkaitan antar unsur dalam pidato.

Media Pembelajaran Menulis Teks Pidato Berbantuan *Gamifikasi* tersebut diujicobakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau pada semester genap. Oleh karena itu, pada bagian ini disajikan uraian pembahasan mengenai hasil pengembangan menulis teks pidato. Validitas merupakan salah satu aspek fundamental dalam pengembangan bahan ajar, termasuk media pembelajaran interaktif, yang bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar isi, kebahasaan, dan desain pembelajaran yang baik. Dalam penelitian ini, validitas media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* diuji melalui proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.

Hasil rekapitulasi penilaian dari ketiga validator menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan persentase sebesar 92%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pidato pada siswa kelas VIII SMP. Temuan ini sejalan dengan kriteria interpretasi skor hasil validasi,

yang menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat valid apabila skor rata-rata persentase berada pada rentang 85%–100%.

Selain aspek validitas, aspek kepraktisan juga merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana suatu perangkat pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif, mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Dalam penelitian ini, kepraktisan media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* diukur melalui beberapa tahap uji coba, baik yang melibatkan guru maupun siswa sebagai pengguna media.

Berdasarkan hasil analisis uji kepraktisan yang diperoleh dari angket respons guru dan angket respons siswa, media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* dinyatakan berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan persentase sebesar 82,25%. Penilaian tersebut diperoleh dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau, serta mengacu pada kriteria yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dikategorikan sangat praktis apabila skor penilaian kepraktisan berada pada rentang 81%–100%.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau dalam mengidentifikasi media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi*. Berdasarkan hasil tes yang

dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,07 yang berada pada kategori sedang, sebagaimana dikemukakan oleh bahwa nilai *N-gain* dengan rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk dalam kategori sedang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Lubuklinggau. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang memadukan analisis karya sastra dengan pemanfaatan media digital interaktif tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung pemahaman unsur intrinsik pidato secara lebih sistematis dan bermakna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif materi menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Lubuklinggau, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif materi menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* yang dikembangkan dinyatakan **layak dan valid** untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi oleh tiga validator, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi ahli desain memperoleh nilai V sebesar 0,95

dengan kategori sangat valid, validasi ahli bahasa memperoleh nilai V sebesar 0,89 dengan kategori sangat valid, serta validasi ahli materi memperoleh nilai V sebesar 0,93 dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi keseluruhan hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran menulis teks pidato.

2. Media pembelajaran interaktif materi menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* juga dinyatakan **sangat praktis** digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil penilaian guru Bahasa Indonesia yang memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori praktis. Selain itu, hasil uji coba *one to one* memperoleh persentase sebesar 86%, uji coba kelompok kecil sebesar 87%, serta uji coba lapangan atau kelompok besar sebesar 81%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, rekapitulasi tingkat kepraktisan media mencapai persentase sebesar 82,25% dengan kategori sangat praktis.
3. Media pembelajaran interaktif materi menulis teks pidato berbantuan *gamifikasi* yang dikembangkan terbukti **cukup efektif** dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui perolehan nilai N-gain sebesar 0,7 yang berada pada kategori sedang atau setara dengan persentase sebesar 70% pada kategori cukup efektif. Hasil ini

menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks pidato, khususnya dalam memahami struktur, penggunaan bahasa, serta pengorganisasian gagasan secara runtut dan sistematis melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbantuan *gamifikasi* yang dikembangkan telah memenuhi aspek **kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan** pada kategori cukup efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan **layak dan sesuai** untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks pidato bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Lubuklinggau.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, C., & dkk. (2024). *Media Pembelajaran: Konsep, Pengembangan dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mesra, D., Winarni, E., & dkk. (2023). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model 4D*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Pertiwi, A., & Zuliyanti. (2024). *Pembelajaran Menulis Teks Pidato: Teori dan Praktik di Sekolah Menengah*. Medan: Pustaka Edukasi Nusantara.
- Priyatni, E. T. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif: Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2022). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukirman. (2020). *Strategi Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi.