

**PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN  
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII  
SEMESTER GANJIL SMP LABORATORIUM UNDIKSHA  
SINGARAJA**



**OLEH:  
GEDE BAYU BUDI ARTA  
1915051100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2023**



**PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI*  
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN  
INFORMATIKA KELAS VII SEMESTER GANJIL  
SMP LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2023**

**SKRIPSI**

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

**Menyetujui,**

**Pembimbing I**  


I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

**Pembimbing II**



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 199311172019031014

Skripsi oleh Gede Bayu Budi Arta  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 4 Juli 2023

Dewan Penguji



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd  
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 199311172019031014

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

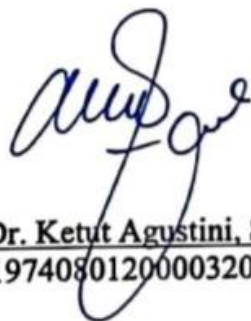
Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 04 Juli 2023

**Mengetahui**

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

**Mengesahkan**

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama



Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.  
NIP. 197502212003121001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SEMESTER GANJIL SMP LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya 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 resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 4 Juli 2023

.....:mbuat pernyataan



**10000**  
SERVIS HUBUNGAN  
TEL. 20  
**METERAI  
TEMPEL**  
48684AKX424488791

Gede Bayu Budi Arta  
NIM. 1915051100

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SEMESTER GANJIL SMP LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA”. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof.Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I. selaku wakil rektor bidang akademik dan kerjasama, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom.,M.Eng selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. Selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi dalam menyusun skripsi ini
7. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. Selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.



9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Keluarga yang senantiasa mendukung dan memberikan bantuan berupa doa, semangat dan *financial*.
11. Beserta rekan mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.



Singaraja, 4 Juli 2023

Penulis

## MOTTO

**“Tidak Mengenal Diri Sendiri Adalah Hal Yang Terburuk”**



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	9
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	9
1.4 BATASAN MASALAH .....	10
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	12
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.2 LANDASAN TEORI .....	15
2.2.1 Konten Pembelajaran.....	15
2.2.2 <i>Gamifikasi</i> .....	18
2.2.3 Mata Pelajaran Informatika di SMP Laboratorium Undiksha.....	24
2.2.4 <i>Construct 2</i> .....	25
2.2.5 <i>Adobe</i> .....	32
2.2.6 Kerangka Berpikir .....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	42

3.1 JENIS PENELITIAN .....	42
3.2 MODEL PENGEMBANGAN .....	43
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK .....	44
3.3.1 Tahap <i>Analyze</i> .....	44
3.3.2 Tahap <i>Design</i> .....	46
3.3.3 Tahap <i>Development</i> .....	51
3.3.4 Tahap <i>Implementation</i> .....	52
3.3.5 Tahap <i>Evaluation</i> .....	53
3.4 SUBJEK PENELITIAN .....	56
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	56
3.6 ANALISIS DATA .....	58
3.6.1 Analisis Data Kevalidan Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran .....	58
3.6.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan .....	60
3.6.3 Uji Efektivitas .....	61
3.6.4 Analisis Data Respon Guru Dan Siswa .....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	64
4.1 HASIL .....	64
4.1.1 Hasil Tahap <i>Analyze</i> .....	64
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> .....	67
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i> .....	68
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i> .....	83
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i> .....	93
4.1.6 Hasil Uji Respon Guru .....	96
4.1.7 Hasil Uji Respon Siswa .....	98
4.2 PEMBAHASAN .....	100
BAB V PENUTUP .....	114

5.1 KESIMPULAN .....	114
5.2 SARAN .....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	121



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Desain Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	50
Tabel 3.2 Pemetaan Materi Dalam Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran.....	50
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	55
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan .....	56
Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3.6 Tabulasi Penilaian Pakar .....	59
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Validitas Isi Dan Media .....	59
Tabel 3.8 Penilaian Dengan Skala <i>Likert</i> .....	60
Tabel 3.9 Kriteria Angket Uji Coba Siswa .....	60
Tabel 3.10 Kriteria Gain .....	62
Tabel 3.11 Kategori Respon Guru Dan Peserta Didik .....	63
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran.....	71
Tabel 4.2 Hasil Ahli Isi .....	77
Tabel 4.3 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi.....	78
Tabel 4.4 Revisi Uji Ahli Isi 1 .....	80
Tabel 4.5 Revisi Uji Ahli Isi 2 .....	80
Tabel 4.6 Hasil Ahli Media.....	81
Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media.....	82
Tabel 4.8 Revisi Uji Ahli Media 1 .....	83
Tabel 4.9 Revisi Uji Ahli Media 2 .....	83
Tabel 4.10 Hasil Uji Perorangan.....	85
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	87
Tabel 4.12 Hasil Uji Lapangan .....	89
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	91
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Tahap Analisis .....	94
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Tahap Desain .....	94
Tabel 4.16 Hasil Tahap Pengembangan.....	95
Tabel 4.17 Hasil Tahap Implementasi .....	95
Tabel 4.18 Perolehan Skor Respon Guru.....	96
Tabel 4.19 Interval Respon Guru.....	97

Tabel 4.20 Perolehan Skor Respon Siswa ..... 98  
Tabel 4.21 Interval Respon Siswa..... 100



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Elemen <i>Gamifikasi</i> .....	19
Gambar 2.2 Pola <i>Gamifikasi</i> Struktural .....	21
Gambar 2.3 Pola <i>Gamifikasi</i> Konten .....	22
Gambar 2.4 Tampilan Interface Software Construct 2 .....	26
Gambar 2.5 Menu Bar & <i>Ribbon</i> Tabs .....	26
Gambar 2.6 <i>Layout</i> .....	27
Gambar 2.7 Tab .....	27
Gambar 2.8 Properties Bar .....	28
Gambar 2.9 <i>Project Bar</i> .....	29
Gambar 2.10 Objek Bar .....	30
Gambar 2.11 <i>Layers Bar</i> .....	30
Gambar 2.12 Tampilan Interface Adobe Illustrator .....	33
Gambar 2.13 Tampilan Interface Adobe Premiere .....	36
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir .....	41
Gambar 3.1 Metode Research And Development (R&D) .....	42
Gambar 3.2 Model Addie .....	43
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Asset Konten .....	69
Gambar 4.2 Tampilan Editing Video .....	70
Gambar 4.3 Tampilan Menggabungkan Asset .....	70
Gambar 4.4 Tampilan Pemberian Fungsi dan Perintah .....	71
Gambar 4.5 Grafik Uji Coba Perorangan .....	85
Gambar 4.6 Grafik Uji Coba Kelompok Kecil .....	88
Gambar 4.7 Grafik Uji Lapangan .....	90
Gambar 4.8 Grafik Nilai Pretest Dan Posttest .....	92



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Data .....	122
Lampiran 2. Pernyataan Disposisi Permohonan Data.....	123
Lampiran 3. Dokumentasi Serangkaian Observasi Guru.....	124
Lampiran 4. Hasil Angket Wawancara Guru .....	126
Lampiran 5. Dokumentasi Observasi Siswa .....	128
Lampiran 6. Hasil Angket Observasi Siswa .....	130
Lampiran 7. Respon Penyebaran Angket.....	135
Lampiran 8. Hasil Angket Persetujuan Konsep <i>Gamifikasi</i> .....	135
Lampiran 9. Grafik Nilai Siswa .....	137
Lampiran 10. Flowchart Alur Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran.....	138
Lampiran 11. Rancangan Awal Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran.....	139
Lampiran 12. ATP Mata Pelajaran Informatika.....	144
Lampiran 13. Modul Ajar .....	154
Lampiran 14. Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Isi .....	166
Lampiran 15. Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	167
Lampiran 16. Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Media.....	169
Lampiran 17. Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran.....	170
Lampiran 18. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan .....	172
Lampiran 19. Angket Uji Coba Perorangan.....	173
Lampiran 20. Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	176
Lampiran 21. Angket Uji Coba Lapangan .....	179
Lampiran 22. Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	182
Lampiran 23. Angket Respon Guru .....	183
Lampiran 24. Kisi – Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik .....	185
Lampiran 25. Respon Angket Siswa.....	186
Lampiran 26. Rancangan Pembelajaran Menggunakan Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran.....	188
Lampiran 27. Hasil Pengembangan .....	190
Lampiran 28. Hasil Angket Uji Ahli Isi 1.....	200
Lampiran 29. Hasil Angket Uji Ahli 2.....	201

Lampiran 30. Hasil Angket Uji Media 1.....	202
Lampiran 31. Hasil Angket Uji Media 2.....	203
Lampiran 32. Hasil Angket Uji Coba Perorangan .....	204
Lampiran 33. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	205
Lampiran 34. Hasil Angket Uji Lapangan .....	207
Lampiran 35. Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas.....	209
Lampiran 36. Hasil Angket Uji Efektivitas.....	222
Lampiran 37. Hasil Angket Respon Guru.....	224
Lampiran 38. Hasil Angket Respon Siswa .....	225
Lampiran 39. Dokumentasi Uji Ahli Isi.....	227
Lampiran 40. Dokumentasi Uji Ahli Media .....	228

