

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI PADA
BIMBINGAN KLASIKAL WAWASAN DAN KESIAPAN KARIR UNTUK
PENDIDIKAN PRA-VOKASIONAL KELAS IX DI SMP N 6 SINGARAJA**

Oleh

Gusti Ayu Permata Sari, NIM. 1715051045

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email : gustiyupermatasari23@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran gamifikasi di kelas IX SMP N 6 Singaraja. Platform yang digunakan dalam proses pembuatan media ini adalah *articulate storyline 3*. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan metode pengembangan media MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Penelitian ini dilakukan pada kelas IX dengan jumlah siswa 32 orang dan seorang guru bimbingan konseling. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan sebuah angket. Hasil dari penelitian ini dibuktikan dengan hasil tingkat validitas media pembelajaran gamifikasi dari hasil perhitungan yang telah dilakukan pada uji ahli isi dan ahli media pembelajaran dengan perolehan rata-rata skor 1,00 berada pada kriteria “Sangat Valid”. Hasil dari uji coba perorangan mendapatkan persentase 87% dengan kriteria “Baik”, lalu hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil uji coba lapangan mendapatkan hasil sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dan hasil terakhir pada uji respon guru mendapat nilai 42 dengan kategori kriteria “Sangat Praktis”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Gamifikasi, Wawasan dan kesiapan karir, MDLC, R&D, articulate storyline

**DEVELOPMENT OF GAMIFICATION LEARNING MEDIA IN CLASSICAL
GUIDANCE INSIGHT AND CAREER READINESS FOR PRE-VOCATIONAL
EDUCATION XI CLASS AT SMP N 6 SINGARAJA**

By

Gusti Ayu Permata Sari, NIM. 1715051045

Study Program of Informatics and Education

Departement of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: gustiayupermatasari23@undiksha.ac.id

ABSTRACK

The aim of conducting this research was to develop gamified learning media in 9th grade at SMP N 6 Singaraja. The platform that was used in the media creation process was Articulate Storyline 3. The research method employed was Research and Development (R&D), using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. This research was conducted in a 9th grade class with 32 students and one guidance counselor teacher. Data collection in this research used a questionnaire. The results of this research were evidenced by the level of validity of gamification learning media, as determined through calculations by content experts and multimedia expert tests, resulting in an average score of 1.00, falling under the "Highly Valid" criteria. The individual trial yielded a percentage of 87% with the "Good" category, and the small group trial resulted in a percentage of 90% with the "Highly Good" category. The field trial obtained a score of 92% with the "Highly Good" category. The final result in the teacher response test received a score of 42, falling under the "Highly Practical" category.

Keywords: *Gamification Learning Media, Insight and career readiness, MDLC, R&D, articulate storyline.*