



Lampiran 1. Surat izin permohonan data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 627/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 29 Maret 2021

Yth. Kepala SMP Negeri 6 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Permata Sari
NIM : 1715051045
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,


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

Lampiran 2. Surat balasan dari SMP N 6 Singaraja



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 6 SINGARAJA**



Jln. Bisma No. 3 Kelurahan Banjar Tegal Telp/Fax.(0362)22847 Kode Pos 81117 SINGARAJA - BALI
FH: SMP NEGERI 6 SINGARAJA Email : smpn6singaraja@gmail.com Blog : www.smpn6singaraja.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR :074 /104/SMPN.6/VI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 6 Singaraja :

Nama : Nyoman Sudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19681123 199202 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit : SMP Negeri 6 Singaraja

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : GUSTI AYU PERMATA SARI
NIM : 1715051045
Prodi : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
Institut : UNDIKSHA SINGARAJA

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 6 Singaraja sebagai syarat penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 6 Singaraja



Singaraja, 02 Juni 2021
Guru Pembina

Ketut Suwika, S.Pd.
NIP. 19651222 198803 1 011

Lampiran 3. Hasil Wawancara salah satu Guru Bimbingan dan Konseling

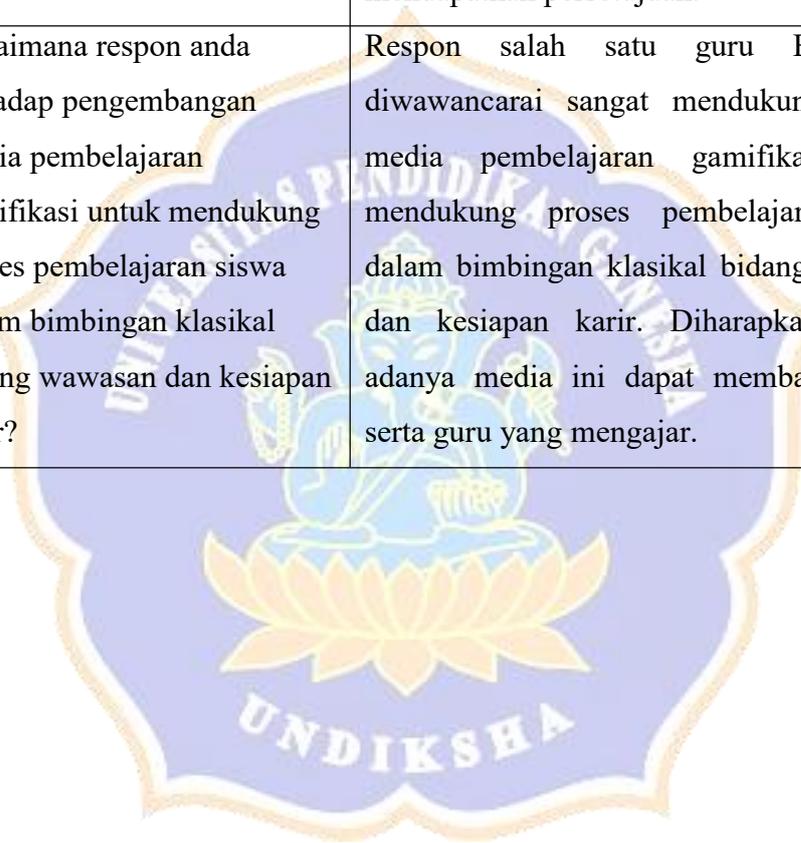
Nama narasumber : Ketut Suwika, S.Pd.

Hari, tanggal : 08 April 2021

No	Pertanyaan	Hasil
1	Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir ini?	Dari hasil wawancara dengan salah satu guru BK, guru tidak menggunakan pendekatan ataupun metode dalam proses pembelajaran bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran tidak sepenuhnya terlaksana didalam kelas seperti proses pembelajaran pada umumnya.
2	Sumber belajar apa saja yang anda gunakan pembelajaran bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir ini?	Melalui guru BK, sekolah hanya memberikan brosur dari sekolah lanjutan sebagai media informasi kepada peserta didik. Sehingga dapat dikatakan sekolah dan guru tidak memiliki sumber belajar untuk membekali peserta didik mengenai karir di dunia kerja serta sekolah lanjutan. Hal tersebut berkaitan dengan pertanyaan pertama karena proses pembelajaran tidak berjalan seperti pada pembelajaran lainnya.
3	Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru bimbingan dan konseling?	Jumlah guru bimbingan dan konseling di SMP N 6 Singaraja berjumlah 4 orang guru serta semuanya merupakan PNS (Pegawai Negeri Sipil)
4	Sarana dan Prasarana apa saja yang ada di sekolah untuk menunjang proses bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir?	Untuk saat ini sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir, tidak terdapat sarana dan prasarana karena guru BK hanya memberikan dan menyediakan informasi-

		informasi sekolah lanjutan. Sehingga sarana prasarana tersebut berupa papan bimbingan yang digunakan untuk menempel brosur atau pamflet dari sekolah lanjutan.
5	Apakah media pembelajaran atau konten pembelajaran yang pernah digunakan sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?	Dari hasil wawancara dengan salah satu guru BK dikatakan bahwa sebelumnya dalam bimbingan klasikal belum menggunakan media pembelajaran ataupun konten pembelajaran.
6	Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir?	Sekolah tidak memiliki media pembelajaran dapat dikatakan sebagai kendala tidak terlaksananya proses pembelajaran. Karena proses pembelajaran disekolah ini guru BK hanya memfasilitasi peserta didik untuk mencari serta mendaftar ke sekolah lanjutan maka kendala yang disampaikan oleh guru BK adalah ketika terdapat sekolah-sekolah yang tidak memberikan brosur atau pamflet.
7	Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir?	Sesuai wawancara dengan salah satu guru BK, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran bimbingan klasikal khususnya bidang wawasan dan kesiapan karir belum pernah menggunakan media pembelajaran gamifikasi.
8	Menurut anda, apakah perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti gamifikasi dalam membantu proses pembelajaran bimbingan klasikal ini?	Saat diwawancara, guru BK mengatakan bahwa untuk menilai perlu atau tidak menggunakan media pembelajaran interaktif ini karena media pembelajaran tersebut belum ada dan belum diketahui apakah nantinya media ini dapat sesuai dengan tujuan awalnya.

9	Menurut anda, apakah dengan pembelajaran bimbingan klasikal bidang wawasan dan kesiapan karir dapat berpengaruh terhadap pilihan sekolah lanjutan siswa ?	Menurut pendapat guru BK yang diwawancarai oleh peneliti, beliau mengatakan bahwa terkait sekolah lanjutan yang dipilih kembali lagi terhadap siswa tersebut karena siswa mungkin memiliki beberapa pilihan sekolah tetapi siswa harus tetap memperhatikan nilainya sendiri dan berkomunikasi dengan orangtua agar mendapatkan persetujuan.
10	Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran gamifikasi untuk mendukung proses pembelajaran siswa dalam bimbingan klasikal bidang wawasan dan kesiapan karir?	Respon salah satu guru BK yang diwawancarai sangat mendukung adanya media pembelajaran gamifikasi untuk mendukung proses pembelajaran siswa dalam bimbingan klasikal bidang wawasan dan kesiapan karir. Diharapkan dengan adanya media ini dapat membantu siswa serta guru yang mengajar.



Lampiran 4. Silabus Bimbingan dan Konseling kelas IX

SILABUS BIMBINGAN KONSELING
SMP NEGERI 6 SINGARAJA
KLS IX SEMESTER GANJIL TAPEL 2018 - 2019

NO	BIDANG BIMBINGAN	TUGAS PERKEMBANGAN	RUMUSAN KOMPETENSI	MATERI PENGEMBANGAN KOMPETENSI	INDIKATOR	KEGIATAN LAYANAN/ PENDUKUNG	PENILAIAN
1	Pribadi Sosial	Landasan hidup religius	Meningkatkan ke Iman dan ke Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap hidup beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. • Kaidah kaidah ajaran agama yang dianut. • Menjalankan hubungan social berdasarkan ajaran agama . 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendefinisikan pengertian Iman dan Taqwa. • Mempraktekkan ajaran agama yang dianut dalam kehidupan se hari hari. • Menyebutkan pedoman dalam mengadakan hubungan sosial sesuai dengan ajaran agama. 	Orientasi dan Informasi	Laiseg Laijapen Laijapan

2	Sosial Pribadi	Kesadaran bertanggung jawab	Membiasakan taat pada tata tertib sekolah dan Meningkatkan disiplin diri	<ul style="list-style-type: none"> • Tata tertib sekolah. • Disiplin diri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan maksud keberadaan tata tertib sekolah. • Menjelaskan pengertian disiplin diri. • Menyebutkan aturan sekolah yang berlaku. • Menyebutkan hak dan kewajiban sebagai siswa. 	Orientasi dan Informasi	Laiseg Laijapen Laijapen
3	Belajar	Kematangan intelektual	Meningkatkan motivasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian motivasi. • Pranan motivasi dalam mencapai tujuan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian motivasi. • Menyebutkan cara-cara menumbuhkan motivasi. 	Orientasi, Informasi dan Pembelajaran	Laiseg Laijapen Laijapen

					<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan manfaat Motivasi 		
4	Sosial	Landasan perilaku etika	Memahami nilai dan norma kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian nilai atau norma kehidupan. • Macam macam nilai dalam kehidupan. • Norma norma yang ada dalam masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian nilai dan norma. • Menyebutkan nilai-nilai kehidupan. • Menyebutkan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. 	Orientasi dan Informasi	Laiseg Laijapan Laijapan
5	Pribadi	Kematangan intelektual	Mengidentifikasi problem belajar, penyebab dan cara pengatasannya	<ul style="list-style-type: none"> • Masalah belajar penyebab dan cara mengatasi. • Faktor faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. • Menyebutkan faktor-faktor yang menghambat dalam belajar. • Menjelaskan cara-cara mengatasi masalah belajar. 	Pembelajaran	Laiseg Laijapan Laijapan

6	Pribadi	Penerimaan diri dan perkembangan	Penyaluran dan pengembangan kemampuan bakat dan minat.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bakat minat dan kemampuan. • Penyaluran kemampuan bakat dan minat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian kemampuan, bakat, dan minat. • Menyebutkan pengaruh kemampuan, bakat, minat untuk mencapai kesuksesan. 	Penempatan dan Penyaluran.	Laiseg Laijapen Laijapen
7	Sosial	Kematangan hubungan teman sebaya	Memahami pergaulan dengan teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan teman sebaya. • Hal hal yang perlu diperhatikan dalam pergaulan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan makna hubungan dengan orang lain. • Menyebutkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pergaulan. 	Orientasi, Informasi, Penempatan dan Penyaluran	Laiseg Laijapen Laijapen
8	Belajar	Kematangan intelektual	Memahami kunci sukses belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan pentingnya belajar . • Memanfaatkan waktu belajar . • Kunci sukses dalam belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian belajar • Menyebutkan manfaat dari pada belajar. • Menyebutkan Faktof-faktor yang harus diperhatikan 	Pembelajaran	Laiseg Laijapen Laijapen

					untuk mencapai kesuksesan.		
9	Karier	Wawasan persiapan karier	Memahami studi lanjut dan kursus - kursus	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis jenis sekolah lanjutan . • Jenis jenis kursus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis-jenis sekolah lanjutan yang bisa dimasuki setelah tamat SMP. • Menyebutkan jenis-jenis kursus keterampilan. • Menulis cita-cita setelah tamat SMP. 	Penempatan dan Penyaluran	Laiseg Laijapen Laijapan

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 6 Singaraja

Drs. I Gusti Agung Oka Yadnya, M.Pd

Nip. 19631231 198411 1 143
011

Singaraja, 16 Juli 2018

Guru pembimbing

Ketut Suwika, S. Pd

Nip.19651222198803 1



SILABUS BIMBINGAN KONSELING
SMP NEGERI 6 SINGARAJA
KLS IX SEMESTER GENAP TAPEL 2018 - 2019

NO	BIDANG BIMBINGAN	TUGAS PERKEMBANGAN	RUMUSAN KOMPETENSI	MATERI PENGEMBANGAN KOMPETENSI	INDIKATOR	KEGIATAN LAYANAN/ PENDUKUNG	PENILAIAN
1	Pribadi	Landasan hidup religius	Menjalankan kaedah – kaedah ajaran Agama yang dianut	<ul style="list-style-type: none"> Sikap hidup beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan Agama yang diakui oleh negara republik Indonesia. Menyebutkan ciri-ciri orang beriman. 	Informasi Orientasi	Laiseg Laijapen Laijapan
2	Sosial	Landasan prilaku etis	Memahami nilai – nilai dan cara bertingkah laku social dalam masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> Tata krama dalam kehidupan sekolah, keluarga dan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian tata krama. Menyebutkan tata krama yang terkait dengan kehidupan manusia. Menjelaskan manfaat tata krama dalam kehidupan sehari-hari. 	Informasi Orientasi	Laiseg Laijapen Laijapan

3	Belajar	Kematangan intelektual	Mampu menumbuhkan motivasi dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian motivasi belajar • Faktor factor yang diperhatikan dalam mengembangkan motivasi belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian motivasi. • Menyebutkan Sumber-Sumber Motivasi. • Menyebutkan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan motivasi. 	Informasi Pembelajaran	Laiseg Laijapan Laijapan
4	Pribadi	Penerimaan diri dan perkembangan	Memahami perubahan fisik dan psikhis yang terjadi pada diri sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> • Masa remaja awal dan permasalahannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan ciri-ciri remaja . • Menyebutkan penyimpangan yang kadang dilakukan oleh remaja. • Menyebutkan cara-cara mengatasi penyimpangan yang terjadi pada remaja. 	Informasi Penempatan / Penyaluran	Laiseg Laijapan Laijapan
5	Sosial	Landasan prilaku etis.	Memahami cara hidup demokratis	<ul style="list-style-type: none"> • Caca hidup demokratis. • Dasar dasar perwujudan sikap demokratis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian demokratis. • Menyebutkan dasar perwujudan sikap demokratis. • Menjelaskan 	Informasi Orientasi	Laiseg Laijapan Laijapan

					sikap-sikap tidak demokratis.		
6	Belajar	Kematangan intelektual	Mampu mempraktekan cara – cara belajar dengan menggunakan sumber belajar yang bervariasi dan luas.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian belajar . • Cara belajar yang efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian cara belajar efektif. • Menyebutka factor-faktor yang harus diperhatikan dalam belajar. • Manfaat dari pada belajar. 	Informasi Pembelajaran	Laiseg Laijapan Laijapan
7	Belajar	Pengembangan keterampilan intelektual.	Mempu memahami cara menghadapi ujian atau ulangan	<ul style="list-style-type: none"> • Cara cara menghadapi ulangan atau ujian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara-cara menghadapi ujian atau ulangan. • Menyebutkan faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam ujian atau ulangan. 	Informasi Pembelajaran	Laiseg Laijapan Laijapan
8	Karier	Wawasan persiapan karier.	Mampu mengarahkan kecendrungan karier sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis jenis sekolah lanjutan yang bias dimasuki setelah tamat SMP. • Jenis jenis pekerjaan. • Jenis jenis kursus keterampilan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis-jenis sekolah lanjutan beserta persyaratannya. • Jenis-jenis pekerjaan beserta persyaratannya. • Menyebutkan jenis kursus 	Orientasi dan Informasi	Laiseg Laijapan Laijapan

					keterampilan beserta beserta keahlian yang diperoleh.		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 6 Singaraja

Drs. I Gusti Agung Oka Yadnya, M.Pd
Nip. 19631231 198411 1 143



Singaraja, 2 Januari 2019
Guru pembimbing

Ketut Suwika, S. Pd
Nip.19651222198803 1 011

Lampiran 5. RPL Bimbingan dan Konseling kelas IX

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

BIMBINGAN KONSELING

(RPL BK 8)

1. Identitas

Nama sekolah : SMP Negeri 6 Singaraja

Bidang bimbingan : Karier

Jenis layanan : Informasi.

Fungsi layanan : Pemahaman dan pencegahan.

Kelas : IX (sembilan)

Semester : Genap

Waktu : 2 x 40 Menit

Tempat penyelenggaraan : Ruang Kelas

2. Tugas perkembangan

Wawasan persiapan karier

3. Rumusan kopetensi

Mampu mengarahkan kecenderungan karier sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat.

4. Indikator

- Menyebutkan jenis-jenis sekolah lanjutan beserta persyaratannya.
- Jenis-jenis pekerjaan beserta persyaratannya.
- Menyebutkan jenis kursus keterampilan beserta keahlian yang diperoleh.

5. Tujuan layanan

1. siswa dapat memilih sekolah lanjutan yang akan dituju setelah lulus SMP

2. Siswa dapat mengetahui syarat-syarat yang diperlukan untuk memasuki sekolah lanjutan yang ingin dituju.
3. Siswa dapat mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah lanjutan yang dituju.
4. siswa dapat mengetahui kursus yang bisa dimasuki jika tidak melanjutkan sekolah.

6. Langkah Layanan

a. Kegiatan pendahuluan

1. Mengecek absen siswa
2. Menyampaikan tujuan.
3. Melakukan Apersepsi.

b. Kegiatan inti.

1. Berpikir : Mengajak siswa untuk bersama sama memikirkan tujuan dari pada layanan yang diikuti.
2. Merasa : siswa merasa senang untuk membahas materi layanan yang akan di bahas
3. Bersikap : Siswa berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan layanan.
4. Berbuat : Siswa aktif melakukan diskusi, menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan dalam kegiatan layanan.
5. Bertanggungjawab : Siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

c. Penutup.

1. Merangkum Materi.
2. Memberikan tugas.
3. Menutup kegiatan layanan dengan menyampaikan salam.

7. Metode layanan

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan / Diskusi

8. Media layanan

1. Alat : White board, kertas dan spidol
2. Sumber : Buku budi pekerti, PPKn dan Pengembangan diri melalui bimbingan konseling.

9. Penilaian

- Penilaian segera : Penilaian berupa pengamatan selama mengikuti kegiatan layanan
- Penilaian jangka pendek : Mengamati perubahan tingkah laku selama satu minggu
- Penilaian jangka panjang : Mengamati perubahan tingkah laku selama 1 – 6 bulan (Satu Semester)

10. Rencana tindak lanjut

Memberikan layanan konseling individual / kelompok bagi siswa yang memerlukan bantuan.

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 6 Singaraja

Singaraja, 2 Januari 2019
Guru Pembimbing

Drs. I Gusti Agung Oka Yadnya, M.Pd
NIP. 19631231 198411 1 143

Ketut Suwika, S.Pd
NIP. 196512221988031011

Lampiran :

1. Uraian materi
2. Lembar kerja siswa
3. Instrumen penilaian/Pengamatan

1. Materi layanan

ORIENTASI STUDY LANJUT, JENIS-JENIS PEKERJAAN DAN KURSUS-KURSUS KETRAMPILAN

Setiap siswa pada umumnya ingin segera lulus menamatkan pendidikannya, baik itu anak SD, SMP, maupun SMU/SMK.

Setelah siswa lulus maka ada dua kemungkinan yang akan ditempuh yaitu melanjutkan sekolah atau karena pertimbangan biaya, dsb, ingin segera bekerja.

Untuk membekali siswa SMP agar nantinya setelah lulus memiliki gambaran maka disini menunjukkan jenis-jenis sekolah yang akan dilanjutkan setelah tamat SMP, Jenis-jenis pekerjaan dan kursus-kursus keterampilan :

1. Sekolah yang mungkin dimasuki setelah tamatan SMP yaitu :
 - Sekolah Menengah Umum (SMU)
 - Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), jenisnya: STM, SMTP, SMEA, SPK, SMIK, SMF, dsb.
2. Dunia kerja yang mungkin bisa anda masuki setelah tamatan SMP : TNI dan POLRI (sekarang lulusan tamatan SMA)
3. Perusahaan tekstil, pengrajin, bengkel, rias, sopir, konveksi, sales perusahaan/took, dsb.
4. Kursus-kursus yang mungkin dapat membekali keterampilan: menjahit, sopir, montir, dynamo, pengelasan, ukir, kayu, pertukangan baby sister, rias, dsb.

Harapan kami janganlah kita suka menjadi penganggur setelah tamat sekolah. Orang hidup itu butuh biaya, biaya hidup didapat dari bekerja. Pekerjaan apasajalah asal halal yang kita tekuni akan baik untuk kita.

Dari gambaran di atas, perhatikan benar-benar hal atau pilihan hal yang akan kalian putuskan, mestinya harus disesuaikan dengan keadaan dan kondisi masing-masing,

Misalnya:

- Jika keputusan anda melanjutkan sekolah lagi, maka sekolah apa yang cocok untuk bakat dan minat kalia, SMUkah atau SMK yang mana? Hal ini sangat penting, pikirkan matang-matang sebelum anda putuskan, jangan sampai anda kecewa setelah mengambil keputusan jika hal ini terjadi, maka anda akan rugi, tidak hanya rugi biaya tapi juga rugi kesempatan.
- Dan jika ternyata anda harus bekerja atau tidak melanjutkan sekolah lagi ada baiknya anda ambil kursus lebih dahulu, Pikirkan apa kursus anda yang benar-benar anda minati dan sesuai dengan bakat anda.

2. Lembar kerja siswa

- a. Sebutkan jenis sekolah lanjutan setelah tamat SMP?
- b. Sebutkan jenis kursus keterampilan?
- c. Sebutkan jenis jenis pekerjaan?

3. Lembar Penilaian/Pengamatan

NO	SIKAP SISWA	NILAI		
		BAIK	SEDANG	KURANG
1	Melakukan doa sebelum dan sesudah kegiatan layanan			
2	Aktif mendengarkan kegiatan layanan			
3	Aktif bertanya			
4	Aktif merespon Pertanyaan			
5	Aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi			
6	Percaya diri dalam menyampaikan ide			
7	Proaktif dalam Penyimpulan materi			
8	Mengaplikasikan materi dalam kegiatan sehari-hari			

Lampiran 6. RPL Bimbingan Klasikal dengan Aspek Perkembangan Wawasan dan Kesiapan Karir

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP Negeri 6 Singaraja

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL

SEMESTER:	Ganjil	TAHUN	2019
A	Perencana Kegiatan	:	Ketut Suwika ,S.Pd
B	Tugas Perkembangan (SKKPD)	:	Mengenal Kemampuan, Bakat, Minat serta Arah Kecenderungan Karier dan Apresiasi Seni (TP-9)
C	Aspek Perkembangan	:	Wawasan dan Kesiapan Karir
D	Komponen Bidan	:	Layanan Dasar
E	g	:	Karir
F	Topik	:	Bakat, Minat, Kemampuan dan Peluang Karir
G	Fungsi	:	Pemahaman
H	Tujuan Umum	:	Siswa asuh: Paham tentang Kelebihan dan Kekurangan Diri

- I Tujuan Khusus : 1. Membangun pengetahuan dan pemahaman siswa asuh
2. Membangun pemaknaan dan internalisasi
3. Mendorong siswa asuh bertindak selaras dalam kehidupan sehari-hari.
- J Sasaran , Kelas : IX / 1
- K Materi : 1. Mengenal bakat, minat dan kemampuan diri
2. Mengidentifikasi peluang karir yang cocok dengan kemampuan diri
3. Menginternalisasi kondisi diri untuk menyusun pohon karir
- L Waktu : 2 x 40 menit
- M Sumber Bacaan :
- N Metode/Teknik : Delphi, dan FGD
Media/
- O Alat : 0
- P Pelaksanaan :
- 1 Tahap Awal / Pendahuluan
- a Pernyataan Tujuan : a Menginformasikan tujuan umum
b Menginformasikan tujuan khusus
- b Penjelasan tentang Langkah- langkah Kegiatan : Guru BK menginformasikan langkah kerja sesuai tahapan kegiatan inti yang direncanakan
- c Mengarahkan Kegiatan (Konsolidasi) : Guru BK memperkenalkan topik bahasan hari ini.
- d Tahap Peralihan (TRANSISI) : Menyiapkan psikhis siswa untuk siap berkegiatan
- Tahap Inti /
- 2 Kerja
- Kegiatan Guru BK
- 1 Mengedarkan Lembar Kerja, lanjut memberi petunjuk pengisiannya
- 2 Memerintahkan semua siswa asuh mengumpulkan lembar hasil kerja
- 3 Secara acak, memilih 3 orang siswa asuh untuk presentasi hasil kerja
- 4 Menunjuk Siswa tertentu untuk memberikan komentar

- 5 Bersama siswa asuh menyusun kesimpulan dan refleksi

Kegiatan Siswa Asuh

- 1 Siswa menerima lembar kerja, lanjut mengerjakannya.
- 2 Siswa asuh mengumpulkan lembar hasil kerja
- 3 Siswa Asuh terpilih melakukan presentasi
- 4 Siswa memberikan komentar/tanggapan
- 5 Siswa membantu guru menyusun kesimpulan dan refleksi

3 Tahap Penutup

- 1 Guru BK bersama siswa asuh membuat rangkuman hasil kegiatan
- 2 Guru BK menyusun refleksi tentang capaian proses dan produk kegiatan

Q Evaluasi

1 Evaluasi Proses

- a Berapa % siswa yang benar-benar siap memulai kegiatan?
- b Berapa % siswa yang berani mengungkapkan pendapatnya?
- c Berapa % siswa yang benar-benar larut terlibat kegiatan?
- d Apakah siswa asuh sportif menerima perbedaan pendapat?
Apakah siswa asuh telah melakukan tugas pokoknya
- e masing-masing?

2 Evaluasi Hasil

- a Berapa % siswa asuh yang telah memahaminya dengan sangat baik?
- b Berapa % siswa asuh yang telah memahaminya dengan baik?
- c Berapa % siswa asuh yang telah memahaminya dengan cukup baik?
- d Berapa % siswa asuh yang kurang memahaminya ?
- e Berapa % siswa asuh yang pemahamannya sangat kurang?

Lampiran :

- 1 Materi Sajian (lengkap)
- 2 Lembar Kerja (jika ada)

Kepala Sekolah

Nyoman Suidiana, S.Pd., M.Pd.
Nip 19681123 199202 1 002

Guru
BK

Ketut Suwika, S.Pd
Nip 19651222 198803 1 011



Tindak Lanjut :

.....

Kepala Sekolah

Guru
BK

Nyoman Suidiana, S.Pd., M.Pd.

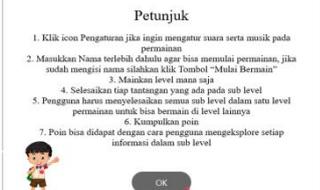
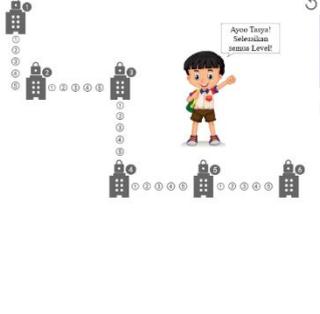
Nip 19681123 199202 1 002

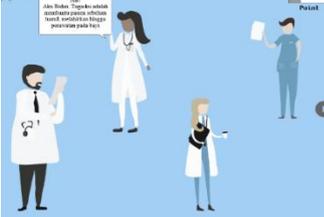
Ketut Suwika ,S.Pd

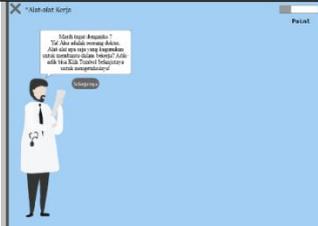
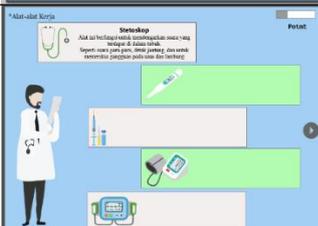
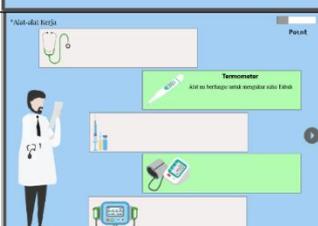
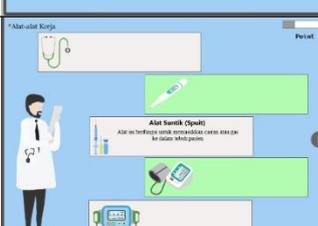
Nip 19651222 198803 1 011



Lampiran 8. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi

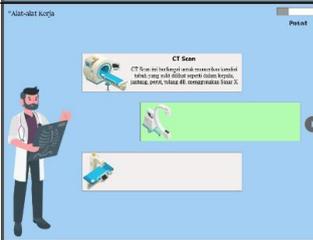
No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Ditampilkan Menu awal dari permainan dimana pengguna harus memasukkan nama untuk bisa mengklik tombol Mulai Bermain. Dalam menu terdapat icon tanya dan pengaturan. Icon tanya akan menampilkan petunjuk permainan dan Pengaturan untuk mengatur suara dan musik permainan. Selama bermain pengguna akan ditemani oleh karakter game bernama "Juju"</p>
2.		<p>Tampilan disamping akan seperti ini jika pengguna tidak mengisi nama</p>
3.		<p>Tampilan Menu petunjuk permainan pada icon tanda tanya, pengguna bisa membaca menu ini terlebih dahulu sebelum memulai permainan.</p>
4.		<p>Tampilan Menu Pengaturan suara dan musik permainan pada icon Pengaturan. Pengguna dapat mengatur volume suara dan musik pada menu ini.</p>
5.		<p>Berikut tampilan pilihan level dimana dalam permainan ini terdapat 6 level dikarenakan terdapat 6 bidang keahlian di SMK Se Buleleng. Setiap level memiliki 5 sub level. Pengguna dapat memilih untuk memainkan level mana saja dan sub level akan tetap terkunci jika pengguna belum menyelesaikan sub level sebelumnya.</p>
6.		<p>Tampilan menu awal pada sub level pertama dimana pada menu awal ini memberi tahu pengguna bahwa mereka berada di Rumah sakit dan tentu saja akan mempelajari profesi yang ada dirumah sakit.</p>

7.		<p>Pada tampilan Sub level pertama yaitu permainan memperkenalkan profesi apa saja yang terdapat pada Rumah sakit. Pengguna bisa mengklik masing-masing karakter profesi dan kemudian akan tampil penjelasan berupa tulisan dan suara. Point akan bertambah saat pengguna mengklik masing-masing karakter, jadi jika pengguna melewati dengan tidak mempelajarinya point akan kurang dan tidak bisa membuka sub level terakhir yaitu sub level 5.</p> <p>Saat pengguna mengklik karakter sesuai profesi pekerjaan, game akan memberi informasi jurusan di SMK yang harus diambil agar dapat bekerja seperti profesi tersebut.</p>
8.		<p>Pengguna mengklik karakter Bidan, kemudian muncul penjelasan berupa tulisan dan suara.</p>
9.		<p>Pengguna mengklik karakter Teknisi Rekam Medis, muncul penjelasan berupa tulisan dan suara.</p>
10.		<p>Pengguna mengklik karakter Perawat, muncul penjelasan berupa tulisan dan suara</p>
11.		<p>Frame selanjutnya berada di Apotik dan terdapat karakter yang berprofesi sebagai apoteker. Pengguna mengklik karakter Apoteker, muncul penjelasan berupa tulisan dan suara</p>
12.		<p>Pengguna menjelajahi ruangan lainnya di Rumah sakit kemudian Pengguna mengklik karakter Ahli Laboratorium Medis dan Klinis, muncul penjelasan berupa tulisan dan suara</p>

13.		Pegguna mengklik karakter Radiografer, muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
14.		Pegguna mengklik karakter Ahli Gizi, muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
15.		Selanjutnya pengguna sudah memasuki Sub level kedua. Ini adalah tampilan menu awal pada sub level kedua yang membuat pengguna mempelajari alat-alat kerja yang digunakan setiap profesi.
16.		Ditampilkan karakter dokter kemudian pengguna bisa klik karakter tersebut untuk menampilkan informasi berupa tulisan dan suara kemudian bisa klik tombol Selanjutnya untuk menampilkan alat-alat tersebut.
17.		Tampilan selanjutnya ditampilkan alat-alat yang membantu dalam bekerja sesuai dengan profesi. Pengguna harus klik setiap icon alat kerja untuk menampilkan penjelasan berupa tulisan dan suara
18.		Pegguna klik icon alat Termometer dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
19.		Pegguna klik icon alat Alat Suntik dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara

20.		Pengguna klik icon alat Tensimeter dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
21.		Pengguna klik icon alat Defibrillator dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
22.		Selanjutnya akan ditampilkan alat-alat yang digunakan oleh Bidan
23.		Pengguna klik icon alat Fetal Doppler dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
24.		Selanjutnya akan ditampilkan alat kerja yang digunakan oleh seorang Teknisi Rekam Medis
25.		Pengguna klik icon alat Rekam Medis dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
26.		Selanjutnya akan ditampilkan alat yang digunakan dalam bekerja oleh seorang Perawat

27.		Pengguna klik icon alat Infus dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
28.		Selanjutnya akan ditampilkan alat yang digunakan dalam bekerja oleh seorang Apoteker
29.		Pengguna klik icon alat Mortar dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
30.		Selanjutnya permainan akan menampilkan alat yang digunakan oleh Ahli Teknologi Laboratorium medis
31.		Pengguna klik icon alat Sentrifus dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara
32.		Selanjutnya akan ditampilkan alat-alat yang digunakan oleh seorang Ahli Gizi
33.		Pengguna klik icon alat Catatan Resep dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara

<p>34.</p>		<p>Selanjutnya akan ditampilkan alat-alat yang digunakan oleh seorang Radiografer</p>
<p>35.</p>		<p>Pengguna klik icon alat CT Scan dan muncul penjelasan berupa tulisan dan suara</p>
<p>36.</p>		<p>Pengguna berhasil menyelesaikan sub level 2 selanjutnya sudah memasuki sub level ke tiga yang akan menampilkan prosedur atau contoh-contoh kegiatan saat bekerja di Rumah Sakit</p>
<p>37.</p>		<p>Frame saat pengguna klik tombol Selanjutnya</p>
<p>38.</p>		<p>Frame saat pengguna klik tombol OK</p>
<p>39.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>
<p>40.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>

<p>41.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>
<p>42.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>
<p>43.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>
<p>44.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>
<p>45.</p>		<p>Pengguna akan diminta untuk klik gambar animasi dan kemudian akan muncul penjelasan oleh Juju, penjelasan berupa tulisan dan suara, begitu seterusnya setiap pengguna klik gambar animasi.</p>
<p>46.</p>		<p>Selanjutnya pengguna sudah pada Sub level ke empat yang akan memainkan sambil belajar mengenai alat-alat keselamatan kerja di Rumah Sakit.</p>
<p>47.</p>		<p>Selanjutnya pengguna harus klik icon alat keselamatan kerja sehingga tampil informasi singkat mengenai alat tersebut berupa tulisan dan suara</p>

48.	 <p>Sarung Tenaga Medis Sarung tenaga medis merupakan benda yang tidak terlihat namun sangat penting untuk melindungi kita dari penyakit yang menulari tubuh manusia.</p>	pengguna harus klik icon alat keselamatan kerja sehingga tampil informasi singkat mengenai alat tersebut berupa tulisan dan suara
49.	 <p>Wewang sebenarnya bukan salah satu dari Level terakhir pada Level 1. Poinnya adalah untuk menguji kemampuan kita. Kita melakukan praktik dan sebenarnya semua karakter agar bisa masuk Level 2.</p>	Selanjutnya pengguna sudah berada pada sub level terakhir yaitu sub level kelima dimana pada sub level kelima pengguna akan diminta untuk melakukan praktek dari pekerjaan tersebut dan menyelesaikan kuis yang ada
50.	 <p>Rok digunakan untuk melindungi pasien saat prosedur medis berlangsung.</p>	Juu meminta pengguna untuk klik gambar praktek tersebut kemudian dalam permainan pengguna bisa mempraktekkan cara kerja dan cara memeriksa pasien menggunakan alat tersebut
51.	 <p>Rok digunakan untuk melindungi pasien saat prosedur medis berlangsung.</p>	Juu meminta pengguna untuk klik gambar praktek tersebut kemudian dalam permainan pengguna bisa mempraktekkan cara kerja dan cara memeriksa pasien menggunakan alat tersebut
52.	 <p>Dari tiga karakter dibawah ini manakah karakter yang benar?</p>	Selanjutnya beralih ke pertanyaan pengguna bisa klik karakter yang menurutnya benar
53.	 <p>Rok digunakan untuk melindungi pasien saat prosedur medis berlangsung.</p>	Pertanyaan selanjutnya pengguna diminta memasang alat kerja sesuai profesi pada karakter
54.	 <p>Dari tiga karakter dibawah ini manakah karakter yang benar?</p>	Pertanyaan selanjutnya pengguna diminta menjawab dengan klik karakter mana yang ditanyakan, contoh "Klik pada karakter yang berprofesi sebagai bidan"

55.		<p>Pertanyaan selanjutnya pengguna diminta memasang alat kerja sesuai profesi pada karakter</p>
56.		<p>Terakhir yaitu pengguna diminta memasang dengan benar alat kerja sesuai dengan profesi karakter. Pada tahap ini level 1 telah selesai, dan pengguna akan mendapatkan nilai dari tiap level tersebut</p>



Lampiran 9. Kisi-kisi Angket Ahli Isi Media

KISI – KISI ANGKET AHLI ISI MEDIA

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi dari materi pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan. Angket yang dibuat digunakan oleh ahli isi materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan sajian. Berikut tabel kisi-kisi instrument yang akan digunakan dalam uji ahli isi .

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan RPL	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan Referensi	6
		Keterbaharuan Materi	7
		Konseptual materi dengan dunia kerja	8
2	Keterbahasaan	Keterbacaan	9
		Kejelasan	10
		Bahasa	11,12
3	Penyajian	Kejelasan uraian	13
		Kemampuan penyajian	14
		Kejelasan tujuan	15
		Urutan penyajian	16
		Interaktivitas	17
		Kesesuaian alokasi waktu dan gambar animasi	18,19
		Kesesuaian cakupan isi materi	20

Lampiran 10. Hasil Angket Validitas Ahli Isi Media

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI PADA BIMBINGAN
KLASIKAL WAWASAN DAN KESIAPAN KARIR

Hari/Tanggal : 22 Agustus 2023

Validator : Ketut Suwika, S.pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan RPL bimbingan klasikal aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran gamifikasi	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran gamifikasi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran gamifikasi sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	
10	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	
11	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi	✓	
12	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
13	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	
14	Kemampuan penyajian materi dalam media pembelajaran gamifikasi untuk menarik perhatian siswa	✓	
15	Kejelasan tujuan gamifikasi yang dibuat	✓	

16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	
17	Interaktifitas (stimulus)	✓	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar animasi	✓	
20	Kesesuaian cakupan materi dalam media pembelajaran gamifikasi	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

- ①. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

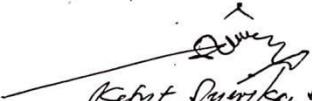
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

Sudah sesuai saran dan Masukan -
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 22 Agustus 2023

Penilai,


Kebir Damarika, S.Pd.

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

Hari/Tanggal : 31 Agustus 2023

Validator : Kadek Ari Dwiarwati, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan RPL bimbingan klasikal aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi	√	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran gamifikasi	√	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran gamifikasi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran gamifikasi sesuai dengan sumber belajar	√	
B. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
10	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
11	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi	√	
12	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	√	
C. Penyajian			
13	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
14	Kemampuan penyajian materi dalam media pembelajaran gamifikasi untuk menarik perhatian siswa	√	
15	Kejelasan tujuan gamifikasi yang dibuat	√	

16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
17	Interaktifitas (stimulus)	√	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar animasi	√	
20	Kesesuaian cakupan materi dalam media pembelajaran gamifikasi	√	

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

Agar tidak membingungkan siswa, untuk setiap pertanyaan yang berbeda pada kuis isikan petunjuk cara pengerjaannya.

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Agustus 2023

Penilai,



Kadek Ari Dwiarwati, S.Pd.,M.Pd



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

Hari/Tanggal : 01 September 2023

Validator : Kadek Ari Dwiarwati, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
D. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan RPL bimbingan klasikal aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran gamifikasi dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi	√	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran gamifikasi	√	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran gamifikasi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran gamifikasi sesuai dengan sumber belajar	√	
E. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
10	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
11	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran gamifikasi	√	
12	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	√	
F. Penyajian			
13	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
14	Kemampuan penyajian materi dalam media pembelajaran gamifikasi untuk menarik perhatian siswa	√	
15	Kejelasan tujuan gamifikasi yang dibuat	√	

16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
17	Interaktifitas (stimulus)	√	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi	√	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar animasi	√	
20	Kesesuaian cakupan materi dalam media pembelajaran gamifikasi	√	

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

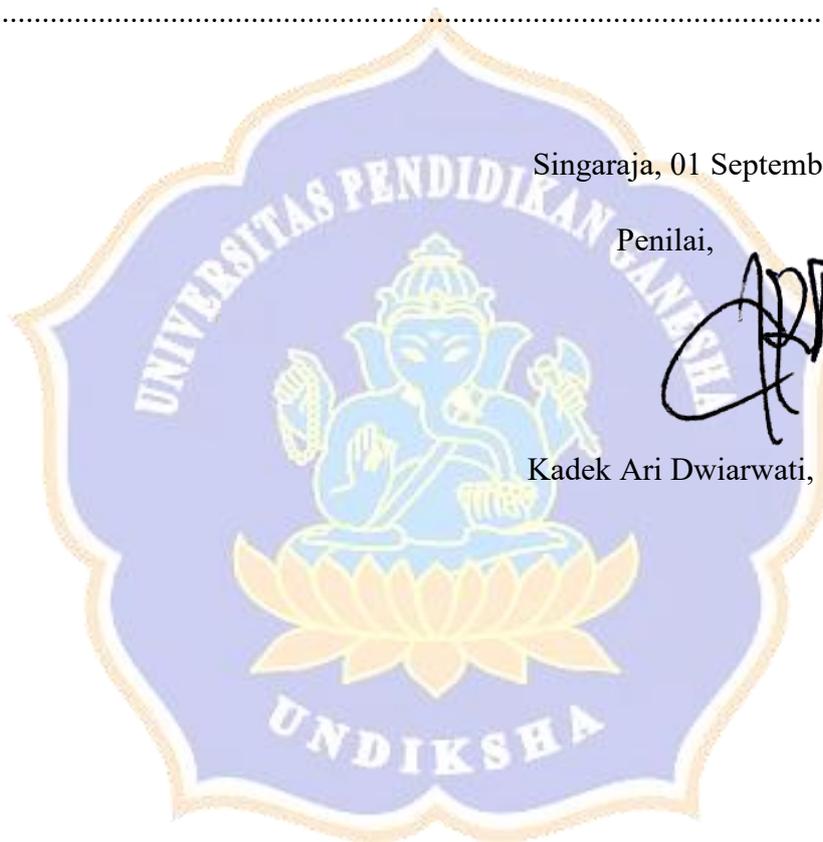
.....

Singaraja, 01 September 2023

Penilai,



Kadek Ari Dwiarwati, S.Pd.,M.Pd



Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Ahli Desain dan Media

KISI – KISI ANGKET AHLI DESAIN DAN MEDIA

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas pada media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan. Angket yang dibuat digunakan oleh ahli media akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu tampilan media pembelajaran gamifikasi dan interaktivitas. Berikut tabel kisi-kisi instrument yang akan digunakan dalam uji ahli isi.

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Tampilan media pembelajaran gamifikasi	Kesesuaian penggunaan teks dan kesesuaian penggunaan warna grafis	1,2,3,4,5,6,7 8,9,10,11
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	12,13
		Kelengkapan fitur	14,15



Lampiran 12. Hasil Angket Validitas Ahli Desain dan Media

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

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

Validator : Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Gamifikasi			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi media sudah menarik	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf		
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran gamifikasi	✓	
9	Kerapian penyusunan media pembelajaran gamifikasi	✓	

10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas audio yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran gamifikasi dalam penampilan materi serta kuis		✓
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi	✓	
14	Terdapat tombol interaktif yang dapat mengarahkan ke materi pembelajaran atau referensi lainnya		✓
15	Kesesuaian media pembelajaran gamifikasi dengan kebutuhan informasi peserta didik		✓

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

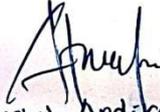
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

- Tambahkan tombol back pada materi profesi
- Perhatikan prinsip gamifikasi pada games
- Diperbaiki tampilan score pada games
- Tambahkan tombol referensi di menu informasi

Singaraja, 25 Juli 2023

Penilai,


I Ketut Andika Pradnyana

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

Hari/Tanggal : Selasa, 8 Agustus 2023

Validator : Ketut Andika Pradnyang, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Gamifikasi			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi media sudah menarik	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran gamifikasi	✓	
9	Kerapian penyusunan media pembelajaran gamifikasi	✓	

10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas audio yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran gamifikasi dalam penampilan materi serta kuis	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi	✓	
14	Terdapat tombol interaktif yang dapat mengarahkan ke materi pembelajaran atau referensi lainnya	✓	
15	Kesesuaian media pembelajaran gamifikasi dengan kebutuhan informasi peserta didik	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 2/8/2023

Penilai,

Amul
I Ketut Arubika Pradnyana

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

Hari/Tanggal : Senin, 31 Juli 2023

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Gamifikasi			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	√	
6	Keserasian komposisi media sudah menarik	√	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	√	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran gamifikasi	√	
9	Kerapian penyusunan media pembelajaran gamifikasi	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	

11	Kualitas audio yang digunakan	√	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran gamifikasi dalam penampilan materi serta kuis	√	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi	√	
14	Terdapat tombol interaktif yang dapat mengarahkan ke materi pembelajaran atau referensi lainnya	√	
15	Kesesuaian media pembelajaran gamifikasi dengan kebutuhan informasi peserta didik	√	

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

- Lengkapi petunjuk Gamifikasi
- Perbaiki error pada button

Singaraja, 31 Juli 2023

Penilai,

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

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

Hari/Tanggal : Rabu, 9 Agustus 2023

Validator : I Neungah Eka Murtayasa, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Gamifikasi			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi media sudah menarik	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran gamifikasi	✓	
9	Kerapian penyusunan media pembelajaran gamifikasi	✓	

10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas audio yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran gamifikasi dalam penampilan materi serta kuis	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi	✓	
14	Terdapat tombol interaktif yang dapat mengarahkan ke materi pembelajaran atau referensi lainnya	✓	
15	Kesesuaian media pembelajaran gamifikasi dengan kebutuhan informasi peserta didik	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal dengan aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karir ini dinyatakan*:

- 4) Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritik dan masukan :

Siswa menulis dan saran telah dikumpulkan dengan baik

Singaraja, 9 Agustus 2023

Penilai,



I. Nelyah Eka Murtayana

Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan

**KISI – KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN
LAPANGAN**

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran gamifikasi. Sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran gamifikasi yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Berikut tabel kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan oleh peserta didik.

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	Usability / kemudahan digunakan	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5
4	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran gamifikasi	10,12

Lampiran 14. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

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

Nama : Gede Adi Budi Antara

Kelas : IX

No. Absen : 2

Jenis Kelamin : L

Tanggal : 25-08-2023

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian anda
- Keterangan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tidak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran gamifikasi menarik	√				
2	Penyajian pengetahuan karir dan informasi jurusan dalam media pembelajaran gamifikasi terstruktur dan mudah dipahami		√			
3	Wawasan karir yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi mampu menarik minat siswa untuk belajar	√				
4	Siswa dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi	√				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memahami	√				

	wawasan karir					
6	Isi pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran gamifikasi sangat membantu siswa	✓				
8	Saya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi		✓			
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran berlangsung	✓				
11	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket				✓	
13	Pembelajaran media pembelajaran gamifikasi membuat saya semangat dalam belajar wawasan dan kesiapan karir	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan point dengan detail dengan adanya media pembelajaran gamifikasi		✓			
15	Media pembelajaran gamifikasi membuat saya bisa belajar mandiri ataupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools			✓		
17	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
18	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu				✓	

proses pembelajaran						
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi membuat saya lebih aktif belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran atau Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25-08-2023

Responden,



Gede Adi Budi Antara

No.	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran gamifikasi menarik	5	4	5
2.	Penyajian pengetahuan karir dan informasi jurusan dalam media pembelajaran gamifikasi terstruktur dan mudah dipahami	4	5	4
3.	Wawasan karir yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi mampu menarik minat siswa untuk belajar	5	5	4
4.	Siswa dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi	5	4	5
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memahami wawasan karir	5	5	4
6.	Isi pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi sangat lengkap	4	4	5
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran gamifikasi sangat membantu siswa	4	5	5
8.	Saya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	3	3	4
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran berlangsung	5	5	5
11.	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	4
12.	Pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	2	4	4
13.	Pembelajaran media pembelajaran gamifikasi membuat saya semangat dalam belajar wawasan dan kesiapan karir	5	5	5
14.	Saya dapat melihat perolehan point dengan detail dengan adanya media pembelajaran gamifikasi	4	4	4
15.	Media pembelajaran gamifikasi membuat saya bisa belajar mandiri ataupun berkelompok	5	5	4
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools	3	4	4
17.	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	5
18.	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	4	3
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi membuat saya lebih aktif belajar	5	5	4

20.	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5
Jumlah Skor (jawaban x bobot tiap pilihan)		83	90	87
Jumlah Seluruh Item x Bobot Tertinggi (20x5)		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		83%	90%	87%
Persentase Keseluruhan Subjek			87%	
Kriteria Keseluruhan			Valid	



Lampiran 15. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

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

Nama : Ni Made Morsya Putri Sautasu

Kelas : IX

No. Absen : 29

Jenis Kelamin : Perempuan

Tanggal : 29 Agustus 2023

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian anda
2. Keterangan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tidak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran gamifikasi menarik	✓				
2	Penyajian pengetahuan karir dan informasi jurusan dalam media pembelajaran gamifikasi terstruktur dan mudah dipahami	✓				
3	Wawasan karir yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi mampu menarik minat siswa untuk belajar		✓			
4	Siswa dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi		✓			
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memahami wawasan karir	✓				

6	Isi pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran gamifikasi sangat membantu siswa	✓				
8	Saya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi			✓		
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran berlangsung	✓				
11	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar		✓			
12	Pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket				✓	
13	Pembelajaran media pembelajaran gamifikasi membuat saya semangat dalam belajar wawasan dan kesiapan karir	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan point dengan detail dengan adanya media pembelajaran gamifikasi	✓				
15	Media pembelajaran gamifikasi membuat saya bisa belajar mandiri ataupun berkelompok		✓			
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools			✓		
17	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
18	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		

19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi membuat saya lebih aktif belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran atau Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Agustus 2023

Responden,



Ni Made Anisya Putri Santoso

No.	Pernyataan	Skor								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran gamifikasi menarik	5	5	4	5	4	5	5	5	5
2.	Penyajian pengetahuan karir dan informasi jurusan dalam media pembelajaran gamifikasi terstruktur dan mudah dipahami	5	4	4	5	5	5	5	5	5
3.	Wawasan karir yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi mampu menarik minat siswa untuk belajar	4	4	5	4	5	4	5	4	5
4.	Siswa dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi	4	4	4	5	4	4	4	4	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memahami wawasan karir	5	5	4	5	4	4	5	5	5
6.	Isi pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi sangat lengkap	5	5	4	4	5	4	5	4	5
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran gamifikasi sangat membantu siswa	5	5	4	5	5	5	4	5	5
8.	Saya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	3	4	5	4	4	4	5	5	4
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	4	4	5	5	5

10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran berlangsung	5	5	4	5	4	5	4	5	4
11.	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	5	4	5	5	4	5	5
12.	Pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	2	3	4	4	4	5	5	4	4
13.	Pembelajaran media pembelajaran gamifikasi membuat saya semangat dalam belajar wawasan dan kesiapan karir	5	5	4	5	5	5	5	4	4
14.	Saya dapat melihat perolehan point dengan detail dengan adanya media pembelajaran gamifikasi	5	4	4	4	5	4	4	5	4
15.	Media pembelajaran gamifikasi membuat saya bisa belajar mandiri ataupun berkelompok	4	4	4	5	5	4	5	5	5
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools	3	4	4	4	5	5	3	5	5
17.	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	4	5	3	4	5	5	4
18.	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	4	5	4	4	5	5	5

19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi membuat saya lebih aktif belajar	5	4	4	5	5	5	5	5	4
20.	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	5	4	5	5	4	5
Jumlah Skor (jawaban x bobot tiap pilihan)		85	87	85	93	89	90	93	94	92
Jumlah Seluruh Item x Bobot Tertinggi (20x5)		100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase per-subjek (%)		85%	87%	85%	93%	89%	90%	93%	94%	92%
Persentase Keseluruhan Subjek		90%								
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid								



Lampiran 16. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

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

Nama : Putu Raynandha Lisma Pratama.
Kelas : IX
No. Absen : 30
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanggal : 25 Agustus 2023.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian anda
- Keterangan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tidak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran gamifikasi menarik	√				
2	Penyajian pengetahuan karir dan informasi jurusan dalam media pembelajaran gamifikasi terstruktur dan mudah dipahami		√			
3	Wawasan karir yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi mampu menarik minat siswa untuk belajar		√			
4	Siswa dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi		√			
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memahami		√			

	wawasan karir					
6	Isi pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran gamifikasi sangat membantu siswa		✓			
8	Saya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	✓				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran berlangsung		✓			
11	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar		✓			
12	Pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket					✓
13	Pembelajaran media pembelajaran gamifikasi membuat saya semangat dalam belajar wawasan dan kesiapan karir	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan point dengan detail dengan adanya media pembelajaran gamifikasi	✓				
15	Media pembelajaran gamifikasi membuat saya bisa belajar mandiri ataupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools			✓		

17	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
18	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi membuat saya lebih aktif belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran atau Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Agustus 2023

Responden



Puthu Raynandha Lisma Pratama

No.	Daftar Pertanyaan	Responden																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran gamifikasi menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4
2.	Penyajian pengetahuan karir dan informasi jurusan dalam media pembelajaran gamifikasi terstruktur dan mudah dipahami	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	
3.	Wawasan karir yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi mampu menarik minat siswa untuk belajar	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	
4.	Siswa dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran gamifikasi dapat membantu memahami wawasan karir	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6.	Isi pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi sangat lengkap	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	
7.	Fitur yang digunakan	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	

	pada media pembelajaran gamifikasi sangat membantu siswa																					
8.	Saya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran gamifikasi sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran gamifikasi saat proses pembelajaran berlangsung	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
11.	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	
12.	Pengetahuan wawasan karir dalam media pembelajaran gamifikasi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4
13.	Pembelajaran media pembelajaran	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	

	gamifikasi membuat saya semangat dalam belajar wawasan dan kesiapan karir																					
14.	Saya dapat melihat perolehan point dengan detail dengan adanya media pembelajaran gamifikasi	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	
15.	Media pembelajaran gamifikasi membuat saya bisa belajar mandiri ataupun berkelompok	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	4	
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	
17.	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	
18.	Media pembelajaran gamifikasi berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran gamifikasi membuat	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	

	saya lebih aktif belajar																				
20.	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Jumlah Jawaban (jawaban x bobot tiap pilihan)		91	90	91	94	84	98	91	92	89	91	92	92	88	94	92	95	95	93	92	90
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (20x5)		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase Per-subjek		91%	90%	91%	94%	84%	98%	91%	92%	89%	91%	92%	92%	88%	94%	92%	95%	95%	93%	92%	90%
Persentase Keseluruhan Subjek		92%																			
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid																			



Lampiran 17. Kisi-kisi Uji Respon Guru

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON GURU

Angket ini dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran gamifikasi yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat. Berikut tabel kisi-kisi angket uji respon guru.

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran gamifikasi	1,5
		Antusias peserta didik	3,7,8,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran gamifikasi	2,4,6,9



Lampiran 18. Hasil Angket Uji Respon Guru

ANGKET UJI RESPON GURU

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian anda
2. Keterangan nilai
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mempermudah saya dalam menyampaikan materi pengetahuan wawasan dan kesiapan karir	√				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan media pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran wawasan dan kesiapan karir				√	
3	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi membantu peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran	√				
4	Media pembelajaran gamifikasi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum				√	
5	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	√				
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran gamifikasi pada bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir			√		

7	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran wawasan karir membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada bidang wawasan karir	✓				
9	Media pembelajaran gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan pengetahuan wawasan dan kesiapan karir	✓				
10	Adanya media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pengetahuan wawasan dan kesiapan karir	✓				

Saran atau Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Agustus 2023

Responden,



Ketut Dewijana, S.Pd.

Nip. 19612221982031011

Lampiran 19. Wawancara Analisis Kebutuhan

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan
Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal
Wawasan dan Kesiapan Karir untuk Pendidikan Pra-Vokasional Kelas IX di
SMP N 6 Singaraja
(Pakar)

Nama : Dr. Agustinus Heriyanto Budiyuwono, M.Pd.

NIP : 197008312005011008

Tanggal : 21 September 2021

Waktu : 17.16 WIB

Lokasi : Wonosari, Daerah Istimewa Yogyakarta

Pertanyaan

1. Menurut Bapak, seberapa penting bimbingan klasikal khususnya pada bidang wawasan dan kesiapan karir untuk siswa?

Jawaban :

Bimbingan klasikal secara daring maupun offline sangat penting untuk mendukung terbentuknya kondisi saling peduli melalui tukar pendapat, memberi saran dan sharing pemikiran lainnya.

2. Menurut Bapak, dalam proses berlangsungnya bimbingan klasikal dikelas apakah guru BK perlu menggunakan media pembelajaran interaktif?

Jawaban :

Media interaktif sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil maksimal, meskipun terkadang karena alasan waktu dan kesehatan informasi disampaikan searah.

3. Menurut Bapak, seberapa berpengaruh ilmu wawasan dan kesiapan karir sebagai bekal siswa untuk memilih sekolah lanjutan?

Jawaban :

Wawasan tentang karir memberikan arah yang benar dalam menentukan sekolah lanjutan untuk mencapai karir yang diinginkan.

Penentuan karir yang dapat menjamin kehidupan pada 10 tahun kedepan juga memerlukan wawasan tentang perubahan karir dan pergeseran dunia kerja.

4. Menurut Bapak, apakah guru BK perlu menggunakan pendekatan pembelajaran dalam proses bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir?

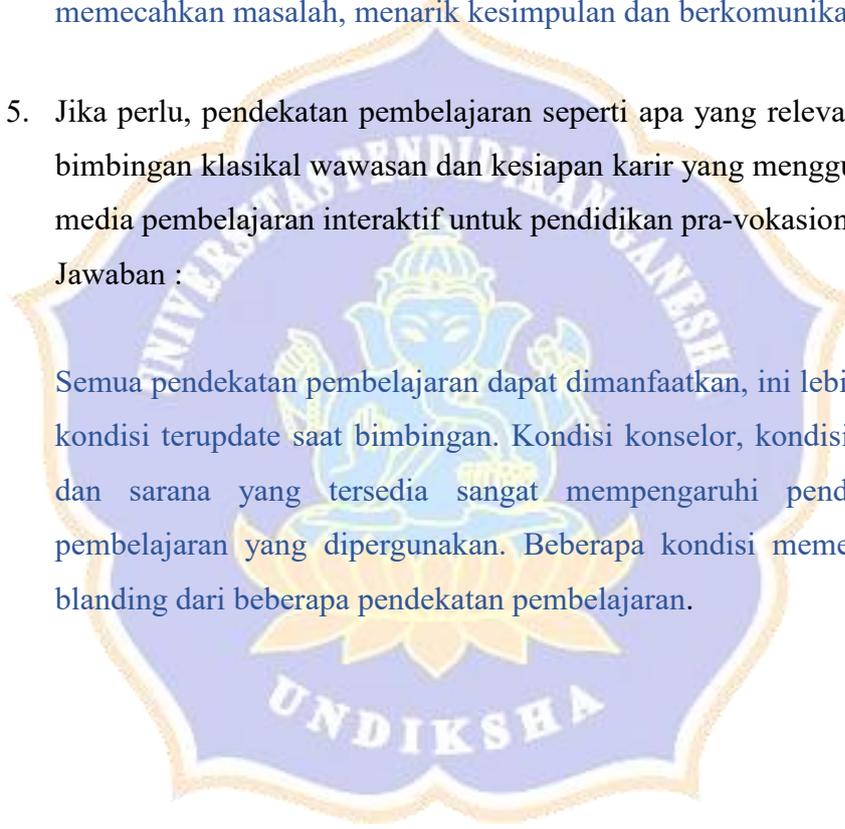
Jawaban :

Untuk melatih keterampilan menentukan pilihan sangat diperlukan latihan-latihan, termasuk latihan mengenali lingkungan, mengamati, memecahkan masalah, menarik kesimpulan dan berkomunikasi.

5. Jika perlu, pendekatan pembelajaran seperti apa yang relevan pada bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir yang menggunakan media pembelajaran interaktif untuk pendidikan pra-vokasional?

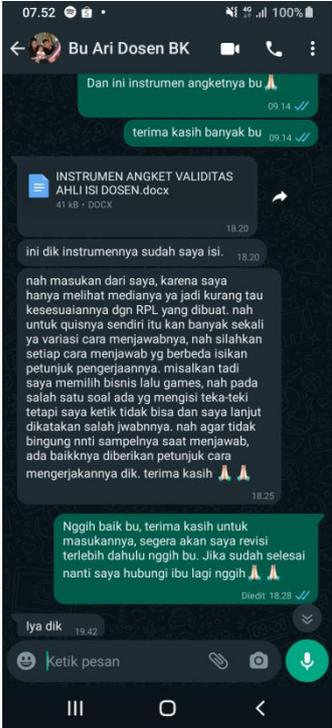
Jawaban :

Semua pendekatan pembelajaran dapat dimanfaatkan, ini lebih pada kondisi terupdate saat bimbingan. Kondisi konselor, kondisi siswa dan sarana yang tersedia sangat mempengaruhi pendekatan pembelajaran yang dipergunakan. Beberapa kondisi memerlukan blanding dari beberapa pendekatan pembelajaran.



Lampiran 20. Dokumentasi

Foto	Keterangan
	<p>Foto saat melakukan Wawancara serta pengambilan data dengan salah satu Guru BK di SMP N 6 Singaraja</p>

	<p>Dokumentasi Uji ahli isi materi</p>
 <p>07:52 100%</p> <p>Bu Ari Dosen BK</p> <p>Dan ini instrumen angketnya bu 🙏 09.14 ✓✓</p> <p>terima kasih banyak bu 09.14 ✓✓</p> <p>INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI DOSEN.docx 41 KB • DOCX 18.20</p> <p>Ini dik instrumennya sudah saya isi. 18.20</p> <p>nah masukan dari saya, karena saya hanya melihat medianya ya jadi kurang tau kesesuaiannya dgn RPL yang dibuat. nah untuk quisnya sendiri itu kan banyak sekali ya variasi cara menjawabnya, nah silahkan setiap cara menjawab yg berbeda isikan petunjuk pengerjaannya. misalkan tadi saya memilih bisnis lalu games, nah pada salah satu soal ada yg mengisi teka-teki tetapi saya ketika tidak bisa dan saya lanjut dikatakan salah jawabnya. nah agar tidak bingung nnti sampelnya saat menjawab, ada baiknya diberikan petunjuk cara mengerjakannya dik. terima kasih 🙏 18.25</p> <p>Nggih baik bu, terima kasih untuk masukannya, segera akan saya revisi terlebih dahulu nggih bu. Jika sudah selesai nanti saya hubungi Ibu lagi nggih 🙏 18.28 ✓✓</p> <p>Iya dik 19.42</p> <p>ketik pesan</p>	



Dokumentasi uji ahli desain dan media



Dokumentasi Uji coba perorangan



Dokumentasi uji coba kelompok kecil



Dokumentasi Uji coba lapangan



Uji Efektivitas