

**PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI*
PEMBELAJARAN PADA MATERI KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP KELAS X DI SMA NEGERI 1
ABANG**



**OLEH
I GEDE AGUS SATRIADI WIGUNA
NIM 1915051062**

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

2024

**PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI*
PEMBELAJARAN PADA MATERI KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP KELAS X DI SMA NEGERI 1
ABANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatik**

Oleh

I Gede Agus Satriadi Wiguna

NIM 1915051062

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

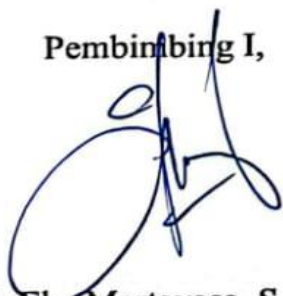
2024

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



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

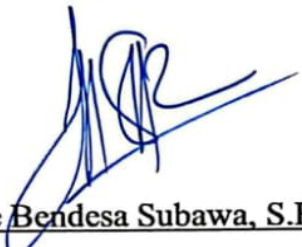
Pembimbing II,



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

skripsi oleh I Gede Agus Satriadi Wiguna ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 07 Februari 2024

Dewan Penguji,



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

(Ketua)

NIP. 19931117 2019031014



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198711092015041001



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

(Anggota)

NIP. 199503022019031006



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 199010192020122011

Diterima Oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna Memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Senin
Tanggal : 12 Februari 2024

Menyetahui

Ketua Ujian



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian



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

Mengesahkan,



Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X DI SMA NEGERI 1 ABANG”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan 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 adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12. Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



I Gede Agus Satriadi Wiguna

NIM 1915051062

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Teori Belajar.....	14
2.2.2 Konten Pembelajaran	17
2.2.3 <i>Gamifikasi</i>	19
2.2.4 Materi Klasifikasi MakhluK Hidup	25
2.2.5 <i>Construct 2</i>	26
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2 Model Pengembangan.....	33

3.3	Prosedur Pengembangan	35
3.3.1	Analisis.....	35
3.3.2	Desain.....	37
3.3.3	Pengembangan	41
3.3.4	Implementasi	41
3.3.5	Evaluasi	42
3.4	Subjek Penelitian.....	44
3.5	Teknik Pengumpulan Data	44
3.6	Analisis data	46
3.6.1	Analisis Data Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran	46
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	47
3.6.3	Analisis Data Respon Siswa Dan Guru	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Hasil Penelitian	51
4.1.1	Hasil Tahap Analisis	51
4.1.2	Hasil Tahap Desain	53
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan	54
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi.....	68
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi	84
4.2	Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....		96
5.1	Simpulan	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		100
RIWAYAT HIDUP.....		159

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Pemetaan Materi yang di buatkan <i>Gamifikasi</i>	38
Tabel 3. 2 Rancangan Pembelajaran	40
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	43
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	44
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	45
Tabel 3. 6 Tabulasi Penilaian Pakar	46
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Validitas Isi dan Media	47
Tabel 3. 8 Penilaian dengan Skala Likert.....	47
Tabel 3. 9 Kriteria Angket Uji Coba Siswa	48
Tabel 3. 10 Kategori Respon Siswa dan Guru	50
Tabel 4. 1 Hasil Pemetaan materi pada konten <i>gamifikasi</i>	53
Tabel 4. 2 Hasil dari Uji Pakar Isi.....	62
Tabel 4. 3 Tabulasi Ahli/Pakar Isi Pembelajaran.....	63
Tabel 4. 4 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Isi Pembelajaran	64
Tabel 4. 5 Hasil Uji Pakar Media Pembelajaran	65
Tabel 4. 6 Tabulasi /Pakar Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4. 7 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Media dan Desain Pembelajaran	67
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Perorangan	69
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	73
Tabel 4. 10 Hasil Uji Respon Siswa	77
Tabel 4. 11 Hasil Kategori Respon Siswa.....	80
Tabel 4. 12 Hasil Uji Respon Guru	81
Tabel 4. 13 Hasil Kategori Respon Guru	84
Tabel 4. 14 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	84
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi Tahap Desain	85
Tabel 4. 16 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	85
Tabel 4. 17 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Elemen <i>Gamifikasi</i>	20
Gambar 2. 2 Penerapan <i>Gamifikasi</i> Struktural.....	22
Gambar 2. 3 Penerapan <i>Gamifikasi</i> Konten.....	23
Gambar 2. 4 Interface Construct 2	27
Gambar 2. 5 Menu Bar & Ribbon Tabs	28
Gambar 2. 6 Layout.....	28
Gambar 2. 7 Tab.....	29
Gambar 2. 8 Properties.....	29
Gambar 2. 9 Project.....	30
Gambar 2. 10 Objek.....	30
Gambar 2. 11 Layers	31
Gambar 2. 12 Kerangka berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Model Addie.....	34
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Awal.....	56
Gambar 4. 2 Tampilan Petunjuk	56
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	57
Gambar 4. 4 Halaman Video.....	58
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	58
Gambar 4. 6 Halaman Quiz.....	59
Gambar 4. 7 Game TP 2.....	60
Gambar 4. 8 Game TP 3.....	60
Gambar 4. 9 Profile Pengembang	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Data	101
Lampiran 2 Angket Wawancara Guru	102
Lampiran 3 Hasil Angket Observasi Siswa	105
Lampiran 4 Rancangan Awal Konten <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran.....	109
Lampiran 5 Lampiran Modul Ajar	113
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Isi	119
Lampiran 7 Validasi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran	120
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Media.....	124
Lampiran 9 Validasi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran.....	125
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan	133
Lampiran 11 Validasi Angket Uji Coba Perorangan	134
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan.....	137
Lampiran 13 Validasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil	139
Lampiran 14 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	142
Lampiran 15 Validasi Angket Uji Coba Lapangan.....	145
Lampiran 16 Rekapitulasi Angket Uji Coba Lapangan	148
Lampiran 17 Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru	149
Lampiran 18 Validasi Angket Respon Guru	150
Lampiran 19 Rekapitulasi Angket Respon Guru	152
Lampiran 20 Kisi-kisi Uji Respon Peserta Didik.....	153
Lampiran 21 Validasi Angket Respon Siswa.....	154
Lampiran 22 Rekapitulasi Respon Siswa.....	156
Lampiran 23 Dokumentasi.....	157