

**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 Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: agus.satriadi@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui respon dari guru dan siswa pada pengembangan konten *gamifikasi* pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X di SMA Negeri 1 Abang. Penelitian ini memakai metode *Research & Development (R&D)*, dan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Hasil daripada pengembangan konten *gamifikasi* pembelajaran ini dilakukan uji isi dan uji ahli media dan desain pembelajaran kriteria tingkat yang dicapai dengan koefisien 1,00 dengan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Untuk hasil uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan masing-masing memperoleh tingkat pencapaian 94%, 95% dan 94% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Sementara itu, untuk hasil uji respon guru dan siswa mendapat rata-rata 49 dan 68,03 dengan kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan konten *gamifikasi* pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup layak digunakan sebagai penunjang kegiatan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Gamifikasi*, Konten Pembelajaran, ADDIE, Klasifikasi Makhluk Hidup, *Research & Development (R&D)*.

**DEVELOPMENT OF LEARNING GAMIFICATION CONTENT ON
CLASS X LIVING THINGS CLASSIFICATION MATERIAL AT SMA
NEGERI 1 ABANG**

By

I Gede Agus Satriadi Wiguna, NIM 1915051062

Informatics Education Study Program

Informatics Engineering Department

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: agus.satriadi@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce and determine the response of teachers and students to the development of learning gamification content on class X living things classification material at SMA Negeri 1 Abang. This research uses the Research & Development (R&D) method and uses the ADDIE model which has 5 steps, namely: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The results of the development of learning gamification content were carried out content tests and media expert tests and learning design level criteria were achieved with a coefficient of 1.00 with a validity level of "Very High". The results of individual, small group, and field trials achieved 94%, 95%, and 94% achievement rates respectively with "Very Good" qualifications. Meanwhile, for the results of the test, the responses of teachers and students got an average of 49 and 68.03 with the category "Very Positive". So it can be concluded that the development of learning gamification content on the classification of living things is feasible to be used as a support for activities in learning.

Keywords: *Gamification, Learning Content, ADDIE, Living Things Classification, Research & Development (R&D).*