




LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA	
	FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN	
	Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571 Laman http://fk.undiksha.ac.id	


Nomor	: 508/UN48.11.1/DT/2023	Singaraja, 28 Februari 2023
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Permohonan Data	

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Abang
di tempat

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

Nama	: I Gede Agus Satriadi Wiguna
NIM	: 1915051062
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Semester	: VIII (delapan)

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

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

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 Angket Wawancara Guru

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada
Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi
(GURU)**

Nama : Maulita Wulan Nugraheni, S.Pd

NIP : 199408212019032023

Pertanyaan:

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Biologi?

Metode Pembelajaran : Ceramah & Diskusi kelompok

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Biologi?

Sumber Belajar : Buku paket, LKS, internet

3. Berapa jumlah tenaga Pendidikan atau guru yang mengajar mata pembelajaran Biologi?

2 (dua)

4. Sarana dan prasarana apa saja yang yang digunakan siswa untuk mendukung proses pembelajaran Biologi?

Sarana pembelajaran : Laptop LCD Proyektor, Handphone

5. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi semua siswa dikelas?

Belum karena di SMA Negeri 1 Alang keterbatasan alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran masih terbatas

6. Faktor apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Biologi?

Seperi contohnya Lab yang tidak dimiliki sekolah yang menjadi kendala dan pemaparan materi / praktik yang dibatasi guru dalam menerapkan / penyimpulan materi praktikum

7. Bagaimana cara anda mengatasi kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Biologi tersebut?

Memberikan bayangan kecil terkait materi bahasan dengan cara menyampaikan melalui slide materi

8. Apakah anda mengetahui dan pernah menggunakan konten media pembelajaran pada proses pembelajaran?

Dalam berbagai kasus sudah pernah menggunakan konten media seperti slide yg menarik melalui camera, dan belajar sambil bermain

9. Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu konten media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran Biologi?

Perlu, dimana semakin berkembangnya teknologi akan lebih bermanfaat dan menarik apabila dikaitkan materi bahasan, kegiatan pembelajaran dibuktikan sebagai konten yang menarik & menyenangkan sehingga memberi daya tarik siswa untuk mengimide dan memahami materi dengan mudah

10. Konten apa saja yang diharapkan dari adanya konten media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran Biologi?

Media pembelajaran yang ada unsur bermain sambil belajar yang mana bisa memberikan daya tarik siswa untuk belajar

Guru Mata Pelajaran,

Maulita Wulan Nugraheni, S.Pd
NIP 19940821 201903 2 023

Lampiran 3 Hasil Angket Observasi Siswa

Link Google Form: <https://forms.gle/H94cY6h9Y5fWzTSP8>

Pertanyaan Jawaban 30 Setelan

30 jawaban Link ke Spreadsheet

Menerima jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

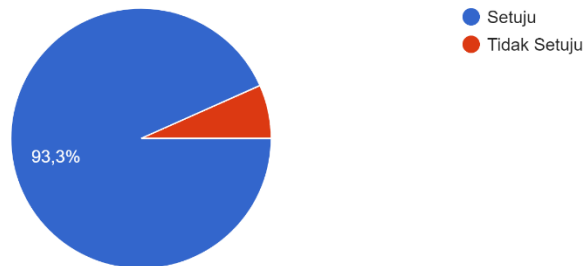
Nama

30 jawaban

Ni Ketut Viana Astiani
Ni Luh Ayu Tirani
Ni Luh Chandra Febriany Putri Pratama
NI LUH PUTU SUARTIANI
Ni Luh Selvi
Ni Made Dian Novita Sari
Ni Made Ratna Nirmala Sari
Ni Nyoman Riska
Ni Putu Suantari Putri

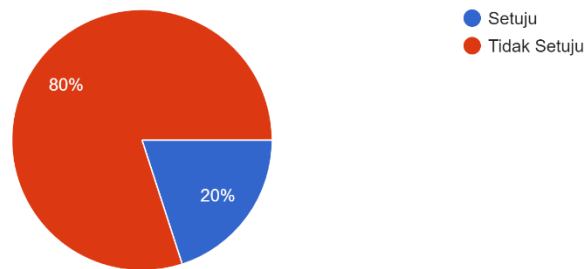
1. Apakah Biologi mata pelajaran yang disukai?

30 jawaban



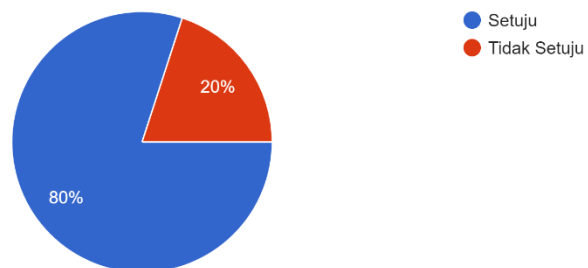
2. Apakah materi terkait pelajaran Biologi mudah dipahami?

30 jawaban



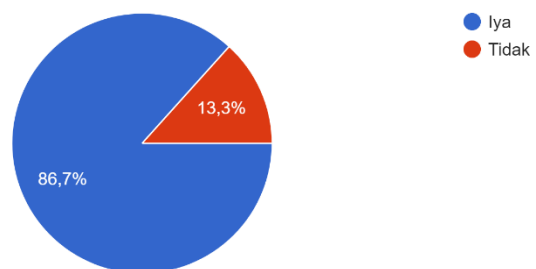
3. Apakah Biologi pelajaran yang sulit?

30 jawaban



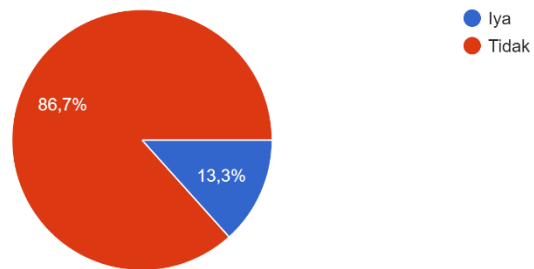
4. Apakah guru menggunakan media yang monoton seperti PPT (powerpoint) dan buku paket dalam pembelajaran?

30 jawaban



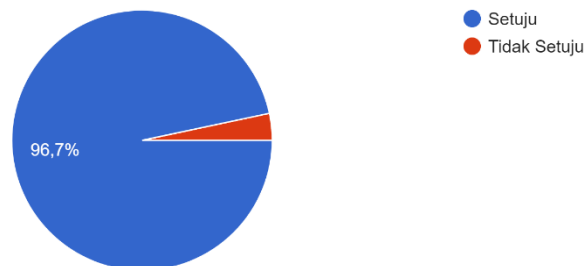
5. Apakah guru dalam mengajar Biologi menggunakan metode belajar sambil bermain?

30 jawaban



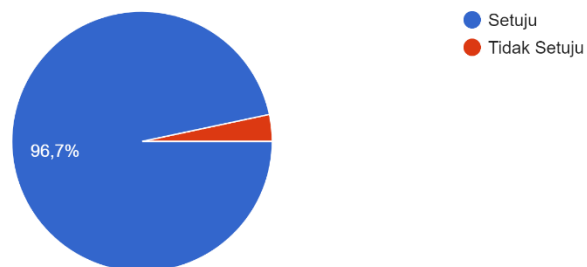
6. Saya tertarik dengan mata pelajaran biologi jika pelajaran biologi menggunakan metode belajar sambil bermain

30 jawaban



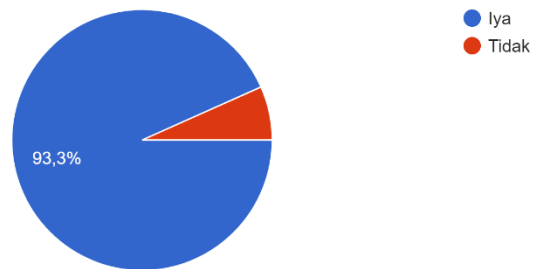
7. Saya tertarik mencoba hal baru dalam pembelajaran supaya tidak jenuh dan bosan

30 jawaban



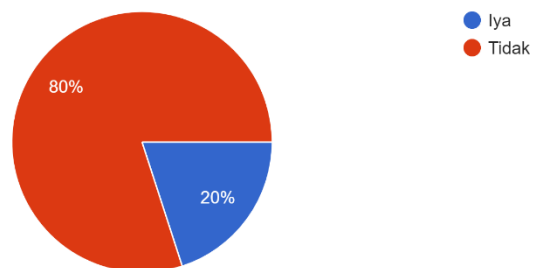
8. Saya suka bermain game

30 jawaban



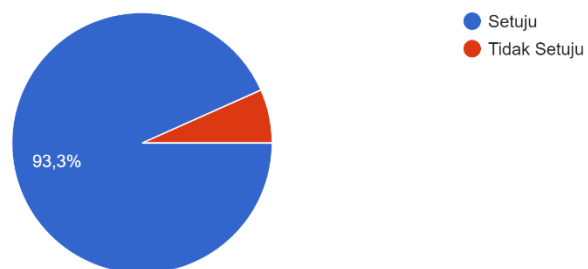
9. Saya pernah belajar menggunakan metode media game

30 jawaban




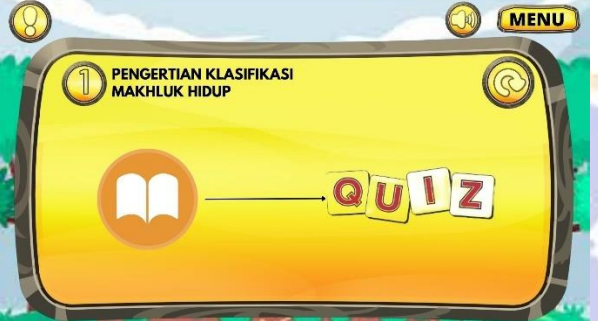
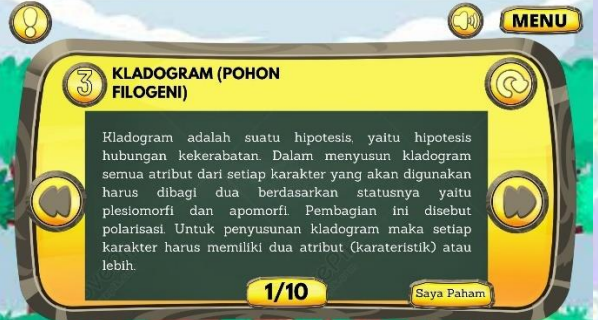
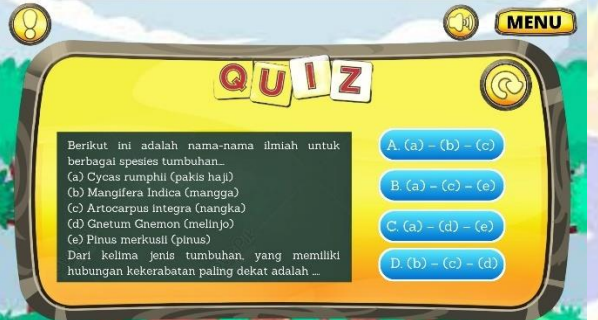

10. Saya setuju, jika pembelajaran biologi dibuatkan konten media pembelajaran gamifikasi

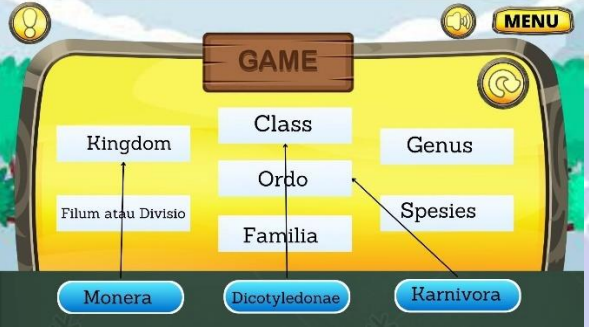

30 jawaban




Lampiran 4 Rancangan Awal Konten *Gamifikasi* Pembelajaran

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Tampilan pertama pada saat membuka konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terdapat menu profil, materi, petunjuk, logo music untuk menghidupkan dan mematikan music, logo exit untuk keluar dari konten, dan ada mulai untuk masuk ke dalam konten.</p>
2		<p>Dalam menu profil terdapat informasi mengenai pengembang, untuk keluar bisa klik symbol x di kanan atas.</p>
3		<p>Dalam menu materi terdapat informasi terkait dengan materi yang akan dipelajari pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini.</p>
4		<p>Pada menu petunjuk terdapat petunjuk penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran agar memudahkan user dalam menggunakannya.</p>

No	Gambar	Keterangan
5		<p>Setelah mengklik tombol mulai terdapat beberapa tampilan diantaranya logo x untuk kembali ke tampilan sebelumnya, setelah itu terdapat menu untuk menu yang dipelajari yaitu 1, 2, dan 3.</p>
6		<p>Sampel pada materi 1 terdapat tampilan menu materi dan menu kuis yang menyajikan pilihan jawaban untuk evaluasi dari materi, untuk Kembali ke tampilan menu pilihan materi bisa klik pojok kanan atas.</p>
7		<p>Sampel tampilan jika klik tombol materi, terdapat isi materi yang disajikan dalam bentuk slide. Jika ingin Kembali ke menu materi bisa klik Kembali di pojok kiri atas</p>
8		<p>Sampel tampilan menu kuis dari masing-masing materi dengan menyajikan kuis berupa pilihan objektif yang interaktif.</p>
9		<p>Sampel tampilan score yang akan muncul ketika menyelesaikan quiz.</p>

No	Gambar	Keterangan
10		<p>Sampel pada materi 4 terdapat tampilan menu materi dan menu <i>game</i> yang menyajikan pilihan <i>game</i> untuk dimainkan, untuk Kembali ke tampilan menu pilihan materi bisa klik pojok kanan atas.</p>
12		<p>Sampel tampilan menu <i>game</i> ketika sudah memilih salah satu tingkatan level. User diharapkan memilih dengan cara mendrag jawaban yang berjalan sesuai dengan jenisnya. Apabila kurang jelas cara memainkannya user dapat melihat petunjuk yang terdapat pada pojok kiri atas. Jadi ini merupakan salah satu <i>gamifikasi</i> yang tersedia.</p>
13		<p>Ini merupakan tampilan yang akan ada jika user telah selesai memainkan tantangan, <i>game</i> dinyatakan berakhir jika jawaban yang berjalan sudah habis, jika user ingin memainkannya lagi bisa klik logo ulang di kiri bawah, jika lanjut ke <i>game</i> selanjutnya bisa klik tombol panah di kanan bawah.</p>
14		<p>Tampilan <i>game</i> menyusun nama hewan.</p>

No	Gambar	Keterangan
		
15		<p>Tampilan jika user telah menyelesaikan level pada game, user dianggap berhasil dan misi pun dianggap telah selesai, user dapat mengklik back jika ingin mencobanya lagi dan tombol home jika selesai.</p>



Lampiran 5 Lampiran Modul Ajar

Pertemuan ke 1:

MODUL AJAR

KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Abang
 Nama Penyusun Modul : I Gede Agus Satriadi Wiguna
 Kelas : X/1 (Satu)
 Alokasi Waktu : 2 x 45

2. Profil Pancasila

Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong

3. Sarana dan Prasarana

Media : Konten *Gamifikasi* Pembelajaran
 Alat : Komputer, Laptop, LCD
 Lingkungan Belajar : Lab, Ruang Kelas
 Bahan Bacaan : Materi Pembelajaran Dalam Konten *Gamifikasi* Pembelajaran

4. Target Peserta Didik

a. Peserta didik regular

5. Model Pembelajaran

a. Model Blended Learning

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan konsep, tujuan serta manfaat klasifikasi makhluk hidup.

C. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengabsen peserta didik. 4. Guru mengkondisikan suasana belajar agar kondusif sebelum dimulainya pembelajaran. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
2	Inti	1. Peserta didik diajak membuka konten gamifikasi pembelajaran yang telah	70 menit

		<p>disediakan dan membuka Tujuan Pembelajaran 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik diminta untuk menonton video yang tersedia pada tantangan 1. 3. Setelah selesai menonton video pada tantangan 1, guru meminta peserta didik untuk melanjutkan membaca materi pada tantangan 2. 4. Setelah selesai membaca materi pada tantangan 2, guru meminta siswa untuk menyelesaikan kuis pada tantangan 3 mengukur pemahaman diri sendiri terkait materi yang telah dipelajari. 5. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya terkait dengan materi yang sudah dipelajari. 6. Guru meminta peserta didik menyimpulkan terkait materi yang telah dipelajari pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran. 	
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi Bersama-sama . 2. Guru menginformasikan mengenai materi yang akan selanjutnya dibahas. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa secara Bersama. 	10 menit

Pertemuan ke 2:

MODUL AJAR

KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Abang
 Nama Penyusun Modul : I Gede Agus Satriadi Wiguna
 Kelas : X/1 (Satu)
 Alokasi Waktu : 2 x 45

2. Profil Pancasila

Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong

3. Sarana dan Prasarana

Media : Konten *Gamifikasi* Pembelajaran
 Alat : Komputer, Laptop, LCD
 Lingkungan Belajar : Lab, Ruang Kelas
 Bahan Bacaan : Materi Pembelajaran Dalam Konten *Gamifikasi* Pembelajaran

4. Target Peserta Didik

a. Peserta didik regular

5. Model Pembelajaran

a. Model Blended Learning

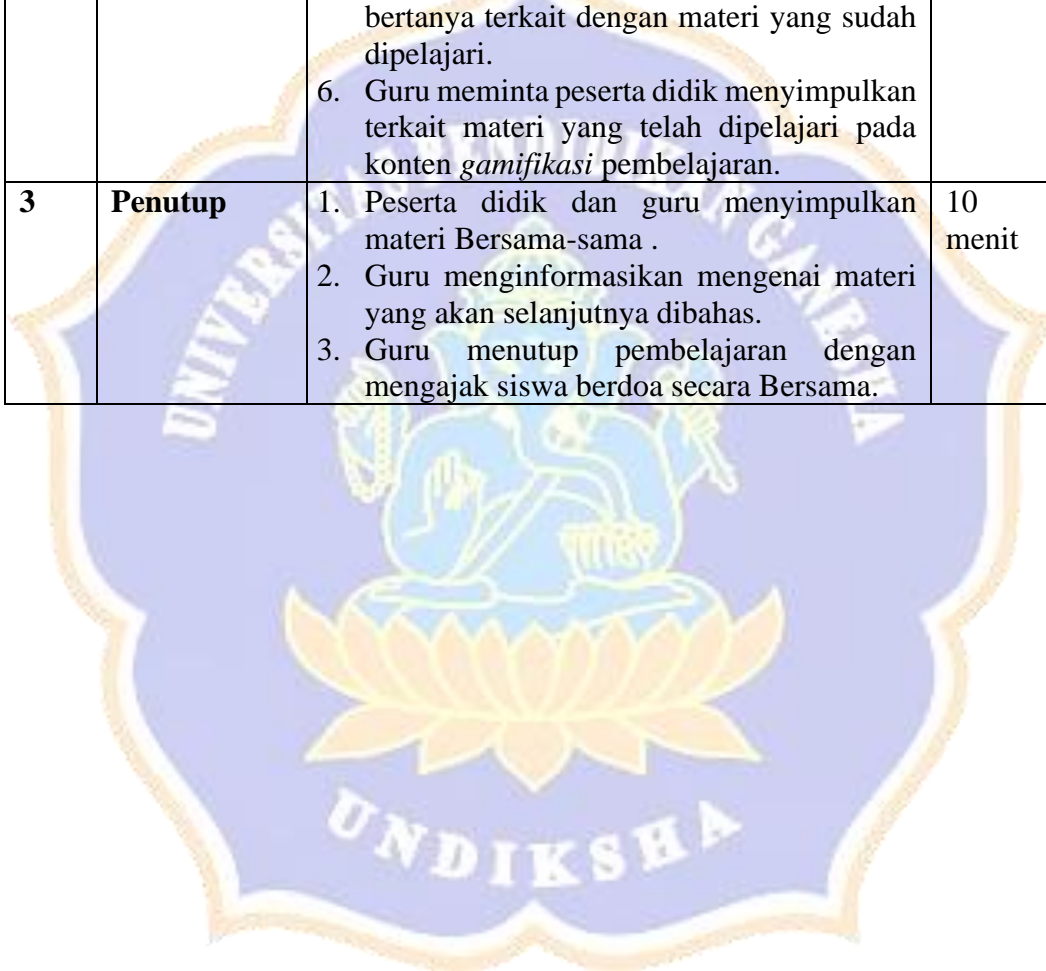
B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Identifikasi tingkatan takson dalam klasifikasi.

C. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengabsen peserta didik. 4. Guru mengkondisikan suasana belajar agar kondusif sebelum dimulainya pembelajaran. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
2	Inti	1. Peserta didik diajak membuka konten gamifikasi pembelajaran yang telah disediakan dan membuka Tujuan Pembelajaran 1.	70 menit

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik diminta untuk menonton video yang tersedia pada tantangan 1. 3. Setelah selesai menonton video pada tantangan 1, guru meminta peserta didik untuk melanjutkan membaca materi pada tantangan 2. 4. Setelah selesai membaca materi pada tantangan 2, guru meminta siswa untuk menyelesaikan game pada tantangan 3 mengukur pemahaman diri sendiri terkait materi yang telah dipelajari. 5. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya terkait dengan materi yang sudah dipelajari. 6. Guru meminta peserta didik menyimpulkan terkait materi yang telah dipelajari pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran. 	
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi Bersama-sama . 2. Guru menginformasikan mengenai materi yang akan selanjutnya dibahas. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa secara Bersama. 	10 menit



Pertemuan ke 3:

MODUL AJAR

KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Abang
 Nama Penyusun Modul : I Gede Agus Satriadi Wiguna
 Kelas : X/1 (Satu)
 Alokasi Waktu : 2 x 45

2. Profil Pancasila

Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong

3. Sarana dan Prasarana

Media : Konten *Gamifikasi* Pembelajaran
 Alat : Komputer, Laptop, LCD
 Lingkungan Belajar : Lab, Ruang Kelas
 Bahan Bacaan : Materi Pembelajaran Dalam Konten *Gamifikasi* Pembelajaran

4. Target Peserta Didik

a. Peserta didik regular

5. Model Pembelajaran

a. Model Blended Learning

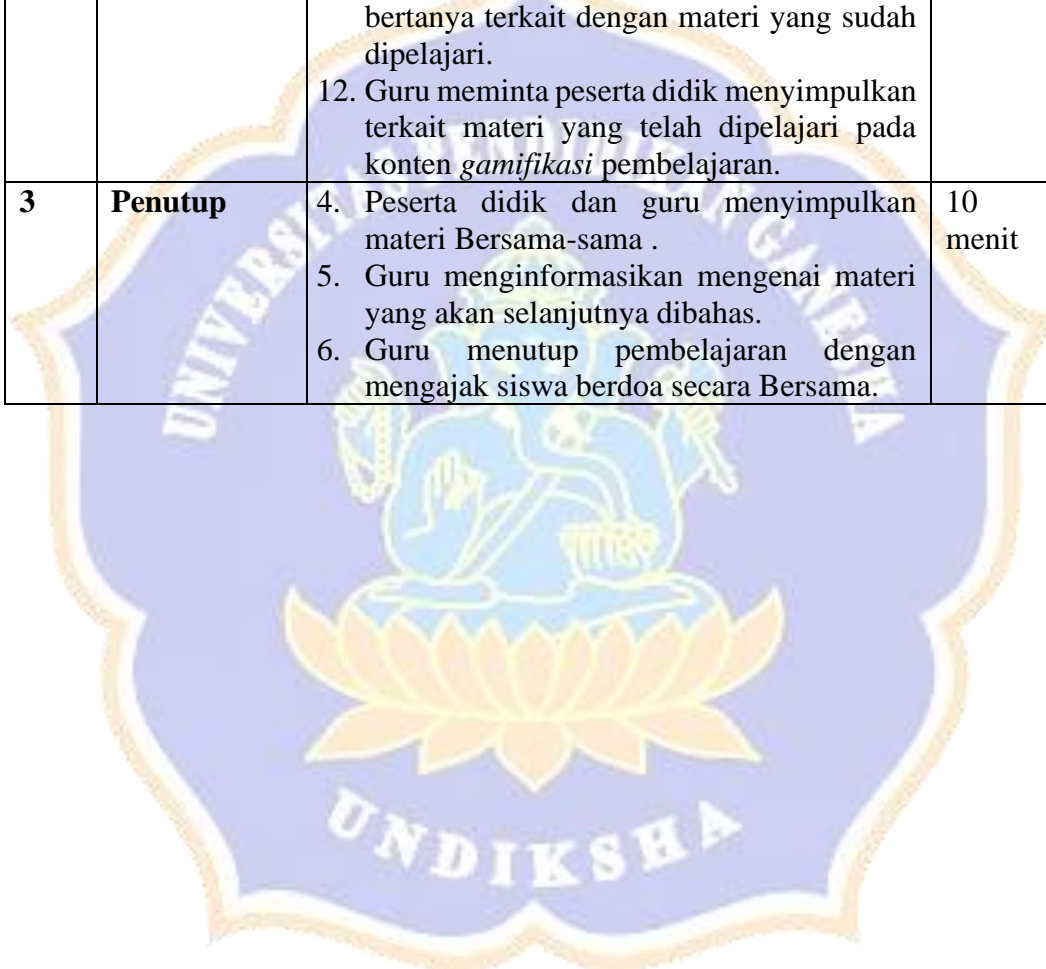
B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan sistem penamaan pada makhluk hidup.

C. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	6. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran. 7. Guru menanyakan kabar peserta didik. 8. Guru mengabsen peserta didik. 9. Guru mengkondisikan suasana belajar agar kondusif sebelum dimulainya pembelajaran. 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
2	Inti	7. Peserta didik diajak membuka konten gamifikasi pembelajaran yang telah disediakan dan membuka Tujuan Pembelajaran 1.	70 menit

		<p>8. Peserta didik diminta untuk menonton video yang tersedia pada tantangan 1.</p> <p>9. Setelah selesai menonton video pada tantangan 1, guru meminta peserta didik untuk melanjutkan membaca materi pada tantangan 2.</p> <p>10. Setelah selesai membaca materi pada tantangan 2, guru meminta siswa untuk menyelesaikan kuis pada tantangan 3 mengukur pemahaman diri sendiri terkait materi yang telah dipelajari.</p> <p>11. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya terkait dengan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>12. Guru meminta peserta didik menyimpulkan terkait materi yang telah dipelajari pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran.</p>	
3	Penutup	<p>4. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi Bersama-sama .</p> <p>5. Guru menginformasikan mengenai materi yang akan selanjutnya dibahas.</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa secara Bersama.</p>	10 menit



Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Isi

Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Isi

No	Aspek	Indikator	No Soal
1	Kognisi	Konten dapat digunakan peserta didik untuk belajar	1
		Kejelasan petunjuk belajar	2
		Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
		Kesesuaian penyajian materi pendukung (gambar,video)	5,6
		Kebenaran, kemenarikan, keruntutan materi	7,8,9
		Ketersediaan, ketepatan, kejelasan evaluasi	10,11,12
		Kemudahan pemahaman materi oleh pengguna	13
2	Penyajian Informasi	Ketersediaan materi pokok dan tujuan pembelajaran	14,15
		Ketepatan penggunaan Bahasa	16,17
		Pemberian umpan balik	18
		Ketersediaan nilai pada evaluasi	19
		Materi dapat dijadikan referensi	20

Lampiran 7 Validasi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X DI SMA NEGERI 1 ABANG

Hari/Tanggal : *26 Januari 2024*

Validator : *Ni Putu Sri Ratna Dewi*

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kognisi			
1	Dalam pembelajaran konten dapat digunakan oleh peserta didik	✓	
2	Kejelasan petunjuk dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
3	Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan konten <i>gamifikasi</i> dapat memotivasi peserta didik	✓	
4	Kesesuaian uraian materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
5	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa gambar dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
6	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa video dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
7	Kebenaran uraian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
9	Keruntutan materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
10	Ketersediaan quiz dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11	Ketepatan quiz yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
12	Kejelasan quiz dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	

13	Kemudahan pengguna dalam memahami materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
B. Penyajian Informasi			
14	Ketersediaan materi pokok dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
15	Ketersediaan tujuan pembelajaran dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
16	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
18	Kejelasan informasi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
19	Ketersediaan nilai pada evaluasi	✓	
20	Materi dapat dijadikan referensi	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini dinyatakan*:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Januari 2024

Responden,

[Signature]
Ni. Putu Sri Ratna Davi, S.Pd., M.Ed.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X DI SMA NEGERI 1 ABANG

Hari/Tanggal : RABU, 31 JANUARI 2024

Validator : MAULITA WULAN NUSRAHENI, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kognisi			
1	Dalam pembelajaran konten dapat digunakan oleh peserta didik	✓	
2	Kejelasan petunjuk dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
3	Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan konten <i>gamifikasi</i> dapat memotivasi peserta didik	✓	
4	Kesesuaian uraian materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
5	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa gambar dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
6	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa video dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
7	Kebenaran uraian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
9	Keruntutan materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
10	Ketersediaan quiz dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11	Ketepatan quiz yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
12	Kejelasan quiz dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	

13	Kemudahan pengguna dalam memahami materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
B. Penyajian Informasi			
14	Ketersediaan materi pokok dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
15	Ketersediaan tujuan pembelajaran dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
16	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
18	Kejelasan informasi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
19	Ketersediaan nilai pada evaluasi	✓	
20	Materi dapat dijadikan referensi	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini dinyatakan*:

1 LayaK untuk digunakan tanpa revisi

2 LayaK untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

3 Tidak layaK digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

Singaraja, 31 JANUARI 2024

Responden,


 MAULITA DULAN NUGRAHENI, S.Pd.

Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Media

Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Soal
1	Kemudahan Navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi, dan pengoperasian	1,2
		Kesesuaian dan konsistensi menu navigasi	3,4
		Kemudahan dan kelancaran pengoperasian	5,6
2	Tampilan	Tampilan relevan dengan materi	7
		Komposisi warna	8
		Penempatan konten	9
		Kekontrasan latar belakang dengan objek depan	10
		Tampilan meningkatkan motivasi	11
		Kualitas dan keterbacaan teks	12,13
		Kejelasan, ketepatan dan kreativitas media (audio,video, gambar)	14,15,16
3	Fungsi Keseluruhan	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan konten	17

Lampiran 9 Validasi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

➤ Uji Ahli Media dan Desain Tahap 1

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA

KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Hari/Tanggal : 23 Januari 2024
 Validator : /Kefuf Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran		
3.	Kesesuaian menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
4.	Konsistensi menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran		✗
5.	Kemudahan pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran		✓
6.	Kelancaran pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran		✓
B. Tampilan			
7.	Tampilan relevan dengan materi	✓	
8.	Komposisi warna pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
9.	Penempatan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran		✓
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11.	Tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran meningkatkan motivasi	✓	
12.	Kualitas teks yang digunakan	✓	
13.	Keterbacaan teks	✓	

14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	✓	
15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	✓	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	✓	
C. Fungsi Keseluruhan			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan konten	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

- Paparan tulisan
- Perbaiki tombol next
- Gamifikasi apabila bisa pd materi/quiz

Singaraja, 23 Januari 2024

Responden,

Andika Pradhyana

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Hari/Tanggal : 29 Januari 2024

Validator : Ngeman Indhi Wiradika, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
4.	Konsistensi menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
6.	Kelancaran pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
B. Tampilan			
7.	Tampilan relevan dengan materi	✓	
8.	Komposisi warna pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
9.	Penempatan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✗	✓
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11.	Tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran meningkatkan motivasi	✓	
12.	Kualitas teks yang digunakan	✓	
13.	Keterbacaan teks	✓	

14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	✓	
15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	✓	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	✓	
C. Fungsi Keseluruhan			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan konten	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

Ada kembali proses lebih banyak data pada

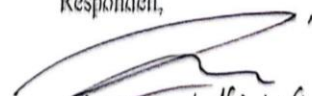
.....

.....

.....

Singaraja, 29 Januari 2024

Responden,


I. Agustin Indhi Wiradita, M.Pd.

➤ Uji Ahli Media dan Desain Tahap 2

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Hari/Tanggal : 29 Januari 2024
 Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
4.	Konsistensi menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
6.	Kelancaran pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
B. Tampilan			
7.	Tampilan relevan dengan materi	✓	
8.	Komposisi warna pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
9.	Penempatan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11.	Tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran meningkatkan motivasi	✓	
12.	Kualitas teks yang digunakan	✓	
13.	Keterbacaan teks	✓	

14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	✓	
15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	✓	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	✓	
C. Fungsi Keseluruhan			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan konten	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini dinyatakan*:

Layak untuk digunakan tanpa revisi

Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Januari 2024

Responden,

[Signature]
 1. Nikit Anitka Pradyumna

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Hari/Tanggal : 26 Januari 2024

Validator : I Ngunan Adhi Walidika, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kemudahan Navigasi			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
4.	Konsistensi menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
6.	Kelancaran pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
B. Tampilan			
7.	Tampilan relevan dengan materi	✓	
8.	Komposisi warna pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
9.	Penempatan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11.	Tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran meningkatkan motivasi	✓	
12.	Kualitas teks yang digunakan	✓	
13.	Keterbacaan teks	✓	

14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	✓	
15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	✓	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	✓	
C. Fungsi Keseluruhan			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan konten	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif ini dinyatakan*:

Layak untuk digunakan tanpa revisi

Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 26 Januari 2024

Responden,


I. Khyman Luqli Wiradika, M.Pd.

Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan
Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

No	Aspek	Indikator	No Soal
1	Kemudahan Navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi	1
		Kesesuaian menu navigasi	2
2	Kognisi	Materi sudah dipahami	3
		Menambah motivasi dan keterampilan peserta didik	4, 5
		Memudahkan belajar peserta didik	6
3	Penyajian Informasi	Penggunaan Bahasa dalam konten mudah dipahami	7
4	Tampilan	Tampilan relevan dengan isi	8
		Komposisi warna	9
		Penempatan konten	10, 11
		Kekontrasan latar belakang dengan objek depan	12
		Tampilan meningkatkan motivasi	13
		Kualitas dan keterbacaan teks	14, 15
		Kejelasan, kreativitas media (audio, video, gambar)	16, 17
5	Fungsi Keseluruhan	Program dibuat sesuai kemampuan pengguna	18
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan pengguna	19
		Program dibuat untuk meningkatkan keinginan belajar pengguna	20

Lampiran 11 Validasi Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan *Gamifikasi* Pembelajaran Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Di SMA Negeri 1 Abang.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Perorangan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Saya dapat dengan mudah menggunakan navigasi yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	\surd				
2	Menu navigasi yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah sangat sesuai	\surd				
3	Materi yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah dipahami	\surd				
4	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak menambah motivasi belajar saya		\surd			

5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menambah keterampilan belajar saya	✓				
6	Adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempersulit kegiatan belajar saya	✓				
7	Bahasa yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓				
8	Tampilan yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak sesuai dengan isi materi yang diberikan	✓				
9	Warna yang terdapat pada tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan warna yang serasi	✓				
10	Konten-konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terurut sesuai dengan alur materi dalam pembelajaran		✓			
11	Penempatan konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tertata dengan rapi dan menarik		✓			
12	Background dalam tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak mengganggu isi dari konten sehingga materi mudah dibaca	✓				
13	Saya merasa termotivasi dengan tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang disajikan	✓				
14	Teks yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran kurang menarik sehingga saya tertarik untuk membaca materi	✓				
15	Penggunaan teks dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak dapat terbaca dengan jelas		✓			
16	Media (audio, video, gambar) yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terlihat dan terdengar jelas	✓				
17	Saya tertarik dengan media (audio, video, gambar) yang disajikan karena sangat kreatif	✓				
18	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini telah sesuai dengan kemampuan saya pada mata pelajaran biologi		✓			
19	Isi dari konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran telah berisi materi yang saya inginkan		✓			

20	Penggunaan konten gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan keingintan saya untuk belajar.	✓				
----	---	---	--	--	--	--

Saran / Komentar

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

Abang, 31 Jan 2024

Responden,



Ai kadck dwik Anantini

Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Responden			Jumlah
		R1	R2	R3	
1	Saya dapat dengan mudah menggunakan navigasi yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	5	5	4	14
2	Menu navigasi yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah sangat sesuai	5	5	5	15
3	Materi yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah dipahami	5	5	5	15
4	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak menambah motivasi belajar saya	4	5	5	14
5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menambah keterampilan belajar saya	5	4	5	14
6	Adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempersulit kegiatan belajar saya	5	4	5	14
7	Bahasa yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5	5	5	15
8	Tampilan yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak sesuai dengan isi materi yang diberikan	5	4	4	13
9	Warna yang terdapat pada tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan warna yang serasi	5	5	4	14
10	Konten-konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terurut sesuai dengan alur materi dalam pembelajaran	4	5	5	14
11	Penempatan konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tertata dengan rapi dan menarik	4	5	4	13
12	Background dalam tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak mengganggu isi dari konten sehingga materi mudah dibaca	5	4	4	13
13	Saya merasa termotivasi dengan tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang disajikan	5	5	4	14
14	Teks yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran kurang menarik sehingga saya tertarik untuk membaca materi	5	5	5	15

15	Penggunaan teks dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak dapat terbaca dengan jelas	4	5	5	14
16	Media (audio, video, gambar) yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terlihat dan terdengar jelas	5	4	5	14
17	Saya tertarik dengan media (audio, video, gambar) yang disajikan karena sangat kreatif	5	4	4	13
18	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini telah sesuai dengan kemampuan saya pada mata pelajaran biologi	4	4	5	13
19	Isi dari konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran telah berisi materi yang saya inginkan	4	5	5	14
20	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dapat meningkatkan keinginan saya untuk belajar.	5	5	5	15
Jumlah skor responden		94	94	94	282
Jumlah keseluruhan angket x bobot tertinggi (20x5)		100			
Persentase per-subjek (%)		94%	94%	94%	
Persentase keseluruhan subjek		94%			
Kualifikasi keseluruhan		Sangat Baik			



Lampiran 13 Validasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan *Gamifikasi* Pembelajaran Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Di SMA Negeri 1 Abang.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan nilai

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

Daftar Pernyataan Respon Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Saya dapat dengan mudah menggunakan navigasi yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Menu navigasi yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah sangat sesuai	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Materi yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak menambah motivasi belajar saya	✓				
5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menambah keterampilan belajar saya		✓			
6	Adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempersulit kegiatan belajar saya		✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓				
8	Tampilan yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak sesuai dengan isi materi yang diberikan	✓				
9	Warna yang terdapat pada tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan warna yang serasi	✓				
10	Konten-konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terurut sesuai dengan alur materi dalam pembelajaran	✓				
11	Penempatan konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tertata dengan rapi dan menarik	✓				
12	Background dalam tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak mengganggu isi dari konten sehingga materi mudah dibaca		✓			
13	Saya merasa termotivasi dengan tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang disajikan	✓				
14	Teks yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran kurang menarik sehingga saya tertarik untuk membaca materi		✓			
15	Penggunaan teks dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak dapat terbaca dengan jelas	✓				
16	Media (audio,video, gambar) yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terlihat dan terdengar jelas		✓			
17	Saya tertarik dengan media (audio,video, gambar) yang disajikan karena sangat kreatif	✓				
18	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini telah sesuai dengan kemampuan saya pada mata pelajaran biologi	✓				

19	Isi dari konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran telah berisi materi yang saya inginkan		✓			
20	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dapat meningkatkan keingintan saya untuk belajar.	✓				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Abang, Rabu - 31-01-2024

Responden,



.....

Lampiran 14 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pertanyaan	Responden									Jumlah
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	
1	Saya dapat dengan mudah menggunakan navigasi yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	5	5	4	4	5	5	4	5	5	42
2	Menu navigasi yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah sangat sesuai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	Materi yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah dipahami	4	5	5	5	5	5	5	5	4	43
4	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak menambah motivasi belajar saya	5	5	5	5	4	5	4	5	5	43
5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menambah keterampilan belajar saya	4	4	5	5	5	4	4	5	4	40
6	Adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempersulit kegiatan belajar saya	4	5	5	5	5	4	5	5	5	43
7	Bahasa yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
8	Tampilan yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak	5	4	4	5	4	5	5	4	5	41

	sesuai dengan isi materi yang diberikan											
9	Warna yang terdapat pada tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan warna yang serasi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44
10	Konten-konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terurut sesuai dengan alur materi dalam pembelajaran	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
11	Penempatan konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tertata dengan rapi dan menarik	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	42
12	Background dalam tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak mengganggu isi dari konten sehingga materi mudah dibaca	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	41
13	Saya merasa termotivasi dengan tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang disajikan	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	43
14	Teks yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran kurang menarik sehingga saya tertarik untuk membaca materi	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	43
15	Penggunaan teks dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak dapat terbaca dengan jelas	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	43

16	Media (audio,video, gambar) yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terlihat dan terdengar jelas	4	4	5	5	4	5	5	5	4	41
17	Saya tertarik dengan media (audio,video, gambar) yang disajikan karena sangat kreatif	5	5	5	5	5	5	5	4	4	43
18	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini telah sesuai dengan kemampuan saya pada mata pelajaran biologi	5	4	5	4	4	4	4	5	5	40
19	Isi dari konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran telah berisi materi yang saya inginkan	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44
20	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dapat meningkatkan keinginan saya untuk belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
Jumlah skor responden		93	96	95	96	93	97	95	98	93	856
Jumlah keseluruhan angket x bobot tertinggi (20x5)		100									
Persentase per-subjek		93%	96%	95%	96%	93%	97%	95%	98%	93%	
Persentase keseluruhan subjek		95%									
Kualifikasi keseluruhan		Sangat Baik									

Lampiran 15 Validasi Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

PENGEMBANGAN KONTEN *GAMIFIKASI* PEMBELAJARAN PADA
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan *Gamifikasi* Pembelajaran Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Di SMA Negeri 1 Abang.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Lapangan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Saya dapat dengan mudah menggunakan navigasi yang ada dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	\checkmark				
2	Menu navigasi yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah sangat sesuai	\checkmark				
3	Materi yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sudah dipahami	\checkmark				
4	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak menambah motivasi belajar saya	\checkmark				

5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menambah keterampilan belajar saya	✓				
6	Adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempersulit kegiatan belajar saya		✓			
7	Bahasa yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓				
8	Tampilan yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak sesuai dengan isi materi yang diberikan	✓				
9	Warna yang terdapat pada tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran menggunakan warna yang serasi	✓				
10	Konten-konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terurut sesuai dengan alur materi dalam pembelajaran		✓			
11	Penempatan konten yang terdapat dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tertata dengan rapi dan menarik	✓				
12	Background dalam tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak mengganggu isi dari konten sehingga materi mudah dibaca	✓				
13	Saya merasa termotivasi dengan tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang disajikan	✓				
14	Teks yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran kurang menarik sehingga saya tertarik untuk membaca materi	✓				
15	Penggunaan teks dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak dapat terbaca dengan jelas	✓				
16	Media (audio, video, gambar) yang digunakan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran terlihat dan terdengar jelas	✓				
17	Saya tertarik dengan media (audio, video, gambar) yang disajikan karena sangat kreatif	✓				
18	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini telah sesuai dengan kemampuan saya pada mata pelajaran biologi	✓				
19	Isi dari konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran telah berisi materi yang saya inginkan		✓			

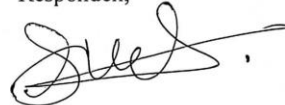
20	Penggunaan konten gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan keingintan saya untuk belajar.	✓					
----	---	---	--	--	--	--	--

Saran / Komentar

dengan adanya gamifikasi ini saya lebih mudah
dalam mencerna pelajaran tersebut

Abang, 31/1/2029

Responden,



I. Ketut Pandu

Lampiran 17 Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON GURU

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap konten *gamifikasi* pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	1, 2, 3, 4
		Antusias peserta didik	5, 6, 7
		Pengajaran penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	8, 9, 10



Lampiran 18 Validasi Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda

2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran biologi di kelas	√				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi	√				
3	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	√				
4	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi		√			
5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	√				
6	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	√				

7	Dengan adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi	✓				
8	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
9	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran biologi	✓				
10	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran biologi	✓				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Abang 31 JANUARI 2024

Responden,



MAULITA WULAN NUGRAHENI, S.Pd.

Lampiran 19 Rekapitulasi Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran biologi di kelas	5
2(-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi	5
3(-)	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	5
4(-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi	4
5	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	5
6	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
7	Dengan adanya konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi	5
8	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
9	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran biologi	5
10	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran biologi	5
Jumlah skor responden		49
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
<i>M_i</i>		30
<i>SD_i</i>		6,67
\bar{x}		49
Kategori		Sangat Positif

Lampiran 20 Kisi-kisi Uji Respon Peserta Didik

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap konten *gamifikasi* pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis.

Kisi-kisi angket uji respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 2
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	3, 4
		Motivasi terhadap peserta didik	5, 6, 7, 8, 9, 10
3	Sistematis	Isi konten	11, 12, 13, 14, 15



Lampiran 21 Validasi Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda

2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran dalam proses pembelajaran biologi sangat menarik	✓				
2	Saya tertarik menggunakan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi	✓				
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten <i>Gamifikasi</i> pembelajaran pada proses pembelajaran biologi		✓			
4	Konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	✓				
5	Tahap pembelajaran pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam belajar		✓			
6	Melalui konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	✓				
7	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran ini membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran		✓			
8	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	✓				

9	Penggunaan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran membuat saya lebih termotivasi, karena tampilan materi yang disajikan sangat bervariasi	√				
10	Saya senang memanfaatkan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran pada mata pelajaran biologi karena belajar dapat dilakukan dimana saja	√				
11	Materi dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mudah dipahami	√				
12	Soal evaluasi yang terdapat pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pembelajaran			√		
13	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran tidak terorganisir	√				
14	Quiz/game yang disajikan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran mengurangi motivasi belajar			√		
15	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran biologi, karena membaca materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	√				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Abang, Rabu 31 Januari 2024.

Responden,

Handwritten signature

Ni Putu Kerteg Jayi Karang Ayu

Lampiran 23 Dokumentasi



Dokumentasi Observasi Awal



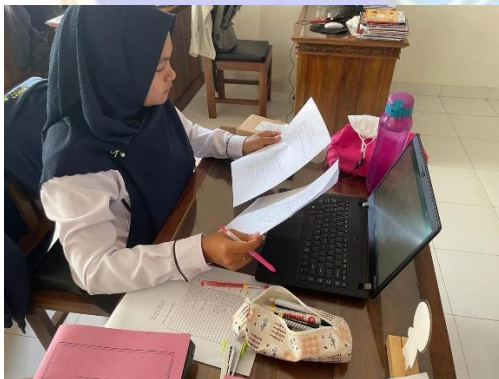
Dokumentasi Sebar Angket Siswa



Uji Ahli Media 1



Uji Ahli Media 2



Uji Ahli Isi 2



Uji coba Perorangan



Isi angket uji coba



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Respon Guru dan Siswa



RIWAYAT HIDUP



I Gede Agus Satriadi Wiguna, bisa dipanggil Deagus, lahir di Karangasem, Bali pada tanggal 02 April 2001. Deagus tinggal di Desa Culik kecamatan Abang kabupaten Karangasem. Riwayat pendidikan Agus adalah lulusan dari SD N 2 Culik kemudian melanjutkan pendidikannya di SMPN 2 Abang dan melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA di SMAN 1 Amlapura dengan mengambil jurusan MIPA. Sekarang Agus melanjutkan kuliah di Universitas Pendidikan Ganesha jurusan Teknik Informatika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

