

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERKONSEP GAMIFIKASI PENGENALAN TATA
SURYA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII
DI SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN**

Ida Bagus Kade Merta Sudana, NIM : 1615051015
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika,
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: gus.merta281198@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran animasi dua dimensi yang dipadukan dengan konsep gamifikasi yang di dalam proses pembelajaran akan membantu menjelaskan hal – hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistik mengenai materi yang akan diajarkan sekaligus menambah pemahaman dan motivasi kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran disamping itu dengan adanya konsep gamifikasi membuat suasana belajar lebih menyenangkan khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yaitu materi tata surya. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)* dan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berkonsep gamifikasi, yang diantaranya ialah uji Ahli isi dengan hasil persentase 100%, uji ahli media diperoleh 100%, uji efektifitas diperoleh persentase keberhasilan 78,97% yang termasuk dalam kriteria tinggi, uji respon guru 90% dan untuk uji respon siswa diperoleh persentase 83,25% yang termasuk dalam kriteria baik.

Kata Kunci : Gamifikasi, Metode MDLC, Tata Surya

THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA WITH THE CONCEPT OF GAMIFICATION IN INTRODUCING THE SOLAR SYSTEM OF INTEGRATED SCIENCE SUBJECT IN VII CLASS IN SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN

*Ida Bagus Kade Merta Sudana, NIM: 1615051015
Informatics Engineering Education Study Program,
Informatics Engineering
Faculty of Engineering and Vocational
Ganesha University of Education
Email: gus.merta281198@gmail.com*

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a two-dimensional animated learning media that is combined with the gamification concept which in the learning process will help explain things that are abstract and provide a realistic overview of the material that will help improve understanding and motivation for students in participate in learning besides that with the concept of gamification makes learning more fun especially in the natural sciences in the solar system. In the development of instructional media, this type of research uses Research and Development (R&D) and uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. Some tests were carried out to know the effectiveness of learning media with gamification concept, which tested content expert with 100% results, media expert test was obtained 100%, effectiveness test was obtained successful percentage of 78.97% which included as high criteria, 90% teacher response test and for student response test obtained a percentage of 83.25% which was included as good criteria.

Keywords: Gamification, MDLC method, solar system