



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali <http://ftk.undiksha.ac.id>
Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Nomor : 1855/UN48.11/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 18 Oktober 2019

Yth. Kepala SMP N 2 Kubutambahan
di tempat

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

Nama : Ida Bagus Kade Merta Sudana
NIM : 1615051015
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032003

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Narasumber : Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis

Tanggal : 23 September 2019

Peneliti : Perkenalkan bu saya Ida Bagus Kade Merta Sudana mahasiswa undiksha prodi Pendidikan Teknik Informatika, tujuan saya datang kesini ingin mencari informasi terkait penelitian yang saya lakukan.

Narasumber : Ya dik, perkenalkan nama ibu Ni Wayan Resiadi, kalau boleh tahu adik melaksanakan penelitian tentang apa ?

Peneliti : Begini bu, selama pembelajaran di kelas apakah ibu mengalami kendala dalam proses pembelajaran yang ibu berikan?

Narasumber : Kendala yang saya hadapi dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPA Terpadu yaitu siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses Pembelajaran.

Peneliti : Apa alasan siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran bu ?

Narasumber : Ya karena dalam mata pelajaran IPA masih banyak materi yang abstrak dik dan siswa harus membayangkannya karena belum adanya sebuah visualisasi.

Peneliti : Apakah dalam proses pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran?

Narasumber : Saya biasanya menggunakan power point dalam menerangkan sebuah materi, tetapi terkadang proses pembuatan power point tertunda karena banyak pekerjaan lain yang menyangkut kepentingan sekolah secara umum yang sifatnya mendadak dan harus dikerjakan secepatnya salah satunya seperti pembuatan administrasi guru, rapat dan kesibukan lainnya.

Peneliti : Menurut ibu , materi apa yang memang harus menggunakan sebuah media pembelajaran ?

Narasumber : Materi IPA yang memang menggunakan sebuah media pembelajaran banyak tetapi ada salah satu materi yang memang seharusnya menggunakan media yaitu materi tata surya , karena di dalam materi ini harus ada sebuah visualisasi, contohnya seperti bentuk planet seperti apa , dan juga jarak planet ke matahari

berapa , adanya siang dan malam, ini kan harus di buat media pembelajaran agar siswa mudah untuk memahaminya.

Peneliti : Nah kalau begitu, saya rencana ingin membuat media pembelajaran bu, karena fasilitas sudah mendukung disini dengan adanya sebuah LCD Proyektor bu.

Narasumber : Inggih boleh saja dik, asalkan media tersebut bisa dipahami oleh siswa dan juga harus bisa memotivasi siswa untuk focus dan semangat belajar

Peneliti : Baik bu, apakah boleh saya meminta silabus dan RPP bu?

Narasumber : Boleh dik, nanti saya berikan ya

Peneliti : Inggih bu, terima kasih atas waktunya bu, saya pamit bu

Narasumber : Baik dik , semoga sukses nanti penelitiannya dik ya.

Kubutambahan,

Mengetahui,

Kepala SMP N 2 Kubutambahan



Nyoman Triyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19621231 198603 1 298

Narasumber

Ni Wawan Resiadi, S.Pd.Fis
NIP. 19670831 199203 2 013

UNDIKSHA

Lampiran 3 Silabus

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMPN. 2 Kubutambahan

Kelas /Semester : VII / GENAP

Mata pelajaran : IPA

Tahun pelajaran : 2019/2020

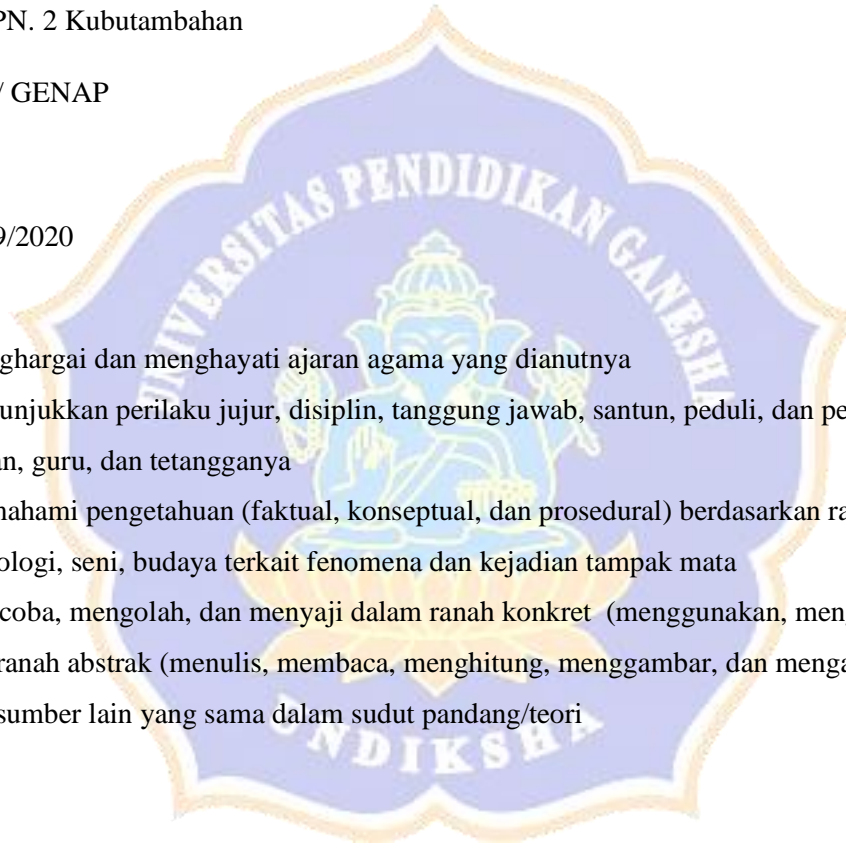
Kompetensi Inti :

Kompetensi Inti 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

Kompetensi Inti 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi, rotasi dan revolusi bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi	1.1.1 Mendeskripsikan karakteristik komponen tata surya 1.1.2 Mencari informasi tentang planet-planet penyusun tata surya 1.1.3 Mendeskripsikan gerak planet pada orbit tata surya.	Tata Surya <ul style="list-style-type: none"> • Komponen Penyusun Tata Surya • Gerak Planet dan Hukum Kepler • Gerak Bumi dan Bulan • Akibat Rotasi dan Revolusi Bumi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati model sistem tata surya • Mendiskusikan orbit planet • Mengidentifikasi karakteristik anggota tata surya (matahari, planet, komet, asteroid, dan meteorid) • Mendiskusikan pergerakan bumi dan bulan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat model orbit planet • Mendeskripsikan karakteristik komponen tata surya • Mencari informasi tentang planet-planet penyusun tata surya • Mendeskripsikan gerak planet pada orbit tata surya. • Membuat model perbandingan 	Pengetahuan: 1. Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Harian 4 • Kuis pada media pembelajaran 2. Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Praktikum • Proyek 	12 JP	Wahono Widodo, Fida Rachmadiarti, dan Siti Nurul Hidayati, 2016. IPA SMP/MTs Kelas VII Semester 1 halaman 145-168. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
1.1 Menyajikan karya tentang dampak rotasi dan revolusi bumi dan bulan bagi	1.1.1 Membuat model perbandingan jarak						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kehidupan di bumi, berdasarkan hasil pengamatan atau penelusuran berbagai sumber informasi	komponen tata surya 1.1.2 Mendeskripsikan rotasi, revolusi bumi serta peristiwa yang diakibatkannya		<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi dampak rotasi dan revolusi bumi bagi kehidupan. 	jarak komponen tata surya. <ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan rotasi, revolusi Bumi serta peristiwa yang diakibatkannya. 			



Lampiran 4 Penerapan Marczewski's Gamification Framework

No	Indikator	<i>What is being gamified</i>	<i>Why is it being gamified</i>	<i>Who is the users</i>	<i>How is it being gamified</i>	<i>Analytics are set up</i>	<i>Tested with users</i>	<i>Acted on feedback</i>	<i>Releated the solution</i>
1	Mendeskripsikan karakteristik komponen tata surya	<ul style="list-style-type: none"> • Game opsional • Tebak planet • Susun planet 	Penerapan konsep gamifikasi ini diharapkan dapat memotivasi siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan	Guru dan Peserta Didik	Dalam media ini diterapkan beberapa konsep <i>games</i> antara lain <i>Levels/Progression, quests/challenge and Competition, Achievements/Rewards</i>	Siswa mengetahui karakteristik komponen tata surya	Pengujian pada tahap evaluasi pada media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reward</i> • <i>Point</i> • <i>Badges</i> 	keluaran dari media pembelajaran dicek apakah telah sesuai dengan yang diinginkan.
2	Mencari informasi Planet-planet penyusun tata surya	<ul style="list-style-type: none"> • Game opsional • Tebak planet • Susun planet 	Penerapan konsep gamifikasi ini diharapkan	Guru dan Peserta Didik	Dalam media ini diterapkan beberapa konsep <i>games</i>	Siswa mencari informasi planet-	Pengujian pada tahap evaluasi pada media	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reward</i> • <i>Point</i> • <i>Badges</i> 	keluaran dari media pembelajaran dicek apakah



		<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan Isian 	dapat memotivasi siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan		antara lain <i>Levels/Progression, quests/challenge and Competition, Achivements/Rewards</i>	planet tata surya	pembelajaran		telah sesuai dengan yang diinginkan.
3	Mendeskripsikan gerak planet pada orbit tata surya	<ul style="list-style-type: none"> • Susun Planet • Pertanyaan Isian 	Penerapan konsep gamifikasi ini diharapkan dapat memotivasi siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan	Guru dan Peserta Didik	Dalam media ini diterapkan beberapa konsep <i>games</i> antara lain <i>Levels/Progression, quests/challenge and Competition, Achivements/Rewards</i>	Siswa mengetahui gerak planet pada orbit tata surya	Pengujian pada tahap evaluasi pada media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reward</i> • <i>Point</i> • <i>Badges</i> 	keluaran dari media pembelajaran dicek apakah telah sesuai dengan yang diinginkan.

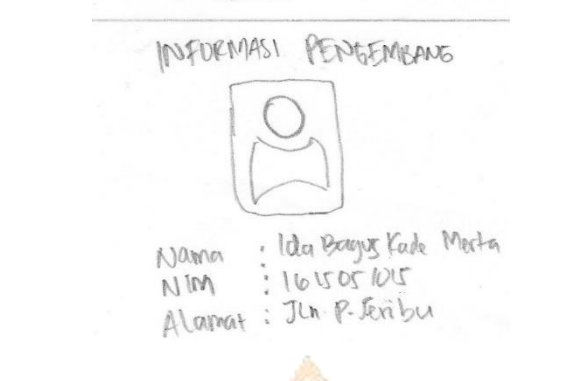
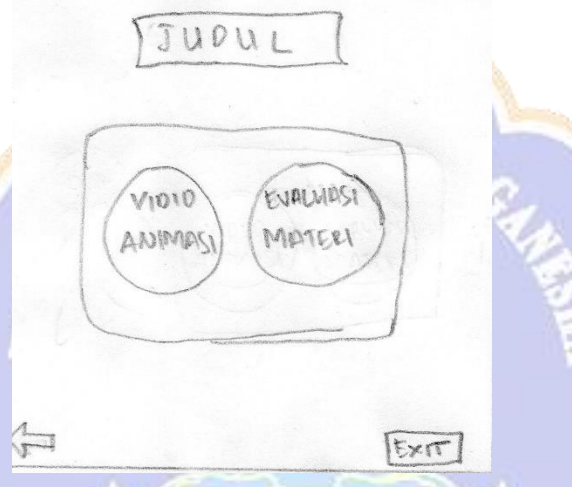
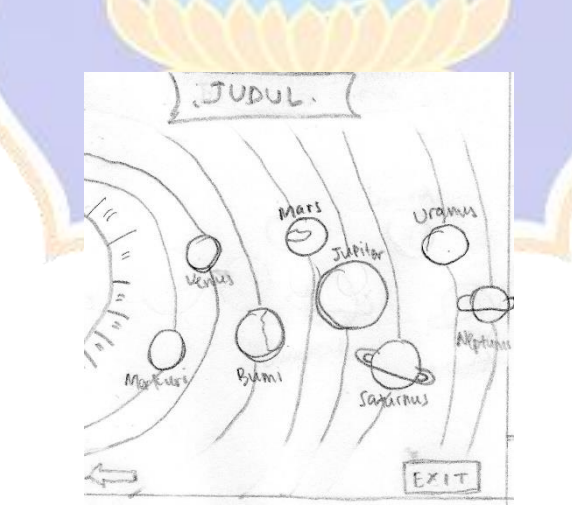
			menyenangkan						
4	Membuat model perbandingan jarak komponen tata surya	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda • Pertanyaan Isian 	Penerapan konsep gamifikasi ini diharapkan dapat memotivasi siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan	Guru dan Peserta Didik	Dalam media ini diterapkan beberapa konsep <i>games</i> antara lain <i>Levels/Progression, quests/challenge and Competition, Achievements/Rewards</i>	Siswa mengetahui perbandingan jarak komponen tata surya	Pengujian pada tahap evaluasi pada media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reward</i> • <i>Point</i> • <i>Badges</i> 	keluaran dari media pembelajaran dicek apakah telah sesuai dengan yang diinginkan.
5	Mendeskripsikan rotasi, revolusi bumi serta peristiwa yang diakibatkan	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan Ganda • Pertanyaan Isian 	Penerapan konsep gamifikasi ini diharapkan dapat	Guru dan Peserta Didik	Dalam media ini diterapkan beberapa konsep <i>games</i> antara lain	Siswa mengetahui rotasi, revolusi bumi serta	Pengujian pada tahap evaluasi pada media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reward</i> • <i>Point</i> • <i>Badges</i> 	keluaran dari media pembelajaran dicek apakah telah sesuai dengan yang

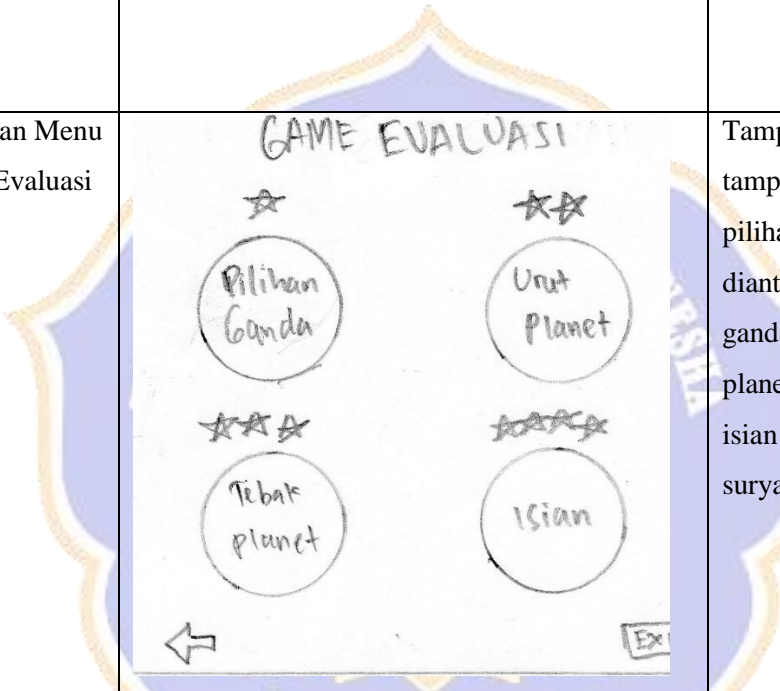
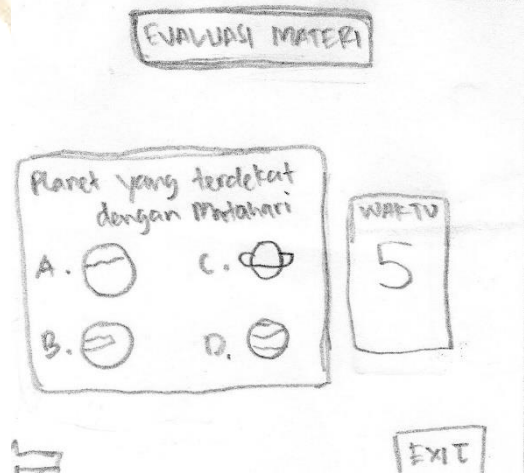
			memotivasi siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan		<i>Levels/Progression, quests/challenges and Competition, Achivements/Rewards</i>	peristira yang diakibatkan			diinginkan.
--	--	--	---	--	---	----------------------------	--	--	-------------

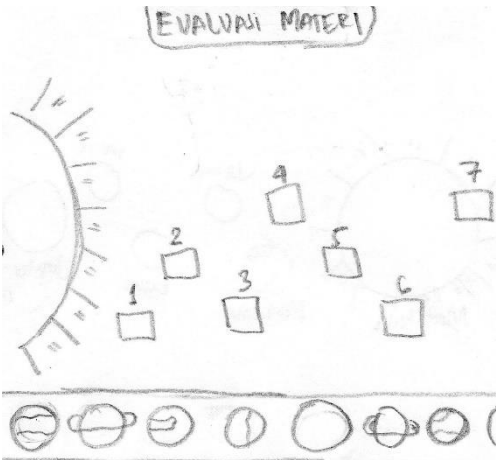
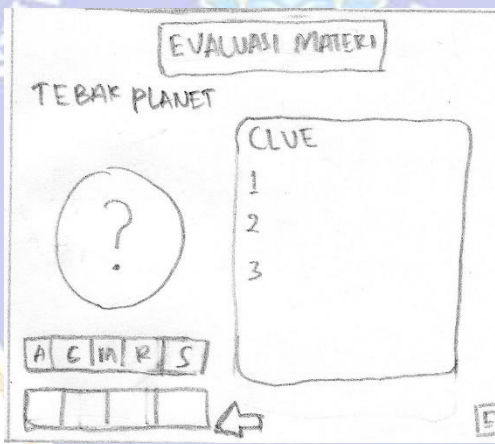


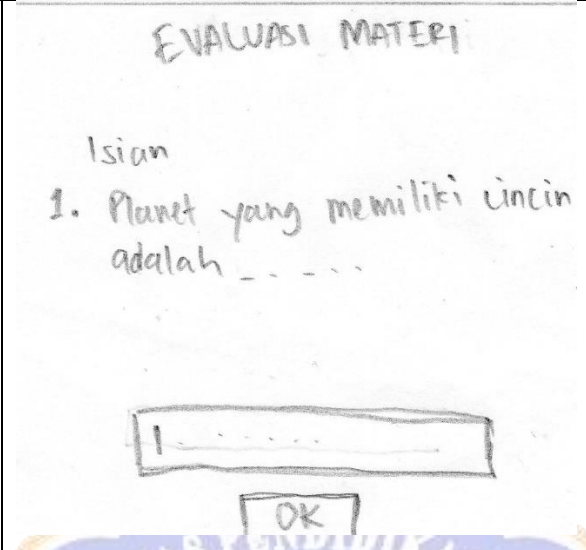
Lampiran 5 Konsep skenario media pembelajaran gamifikasi

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Deskripsi
1	Halaman awal		<ul style="list-style-type: none"> • Halaman ini merupakan tampilan awal atau intro dimulainya media pembelajaran. • Ketika kita ingin memulainya maka klik button mulai pada media yang telah disediakan, maka akan dilanjutkan ke media selanjutnya.
2	Tampilan halaman awal		<p>Halaman ini merupakan tampilan isi materi dari tata surya media pembelajaran yang berisikan menu indikator, pembelajaran dan pengembang</p>

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Deskripsi
3	Tampilan Informasi Pengembang Pengembang		Tampilan ini berisikan informasi peneliti media pembelajaran
3	Tampilan isi dari media pembelajaran		Tampilan ini berisi menu video animasi dan juga evaluasi materi, dimana peserta didik bisa memilih tampilan mana yang diinginkan.
4	Tampilan animasi 2D materi komponen penyusun tata surya		<ul style="list-style-type: none"> • Halaman ini akan ditampilkan ketika kita klik menu video animasi dua dimensi dari halaman sebelumnya. • Sub materi <i>komponen penyusun tata surya</i> dipaparkan dan dikemas dengan

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Deskripsi
			<p>menggunakan video animasi 2 Dimensi.</p>
5	Tampilan Menu Game Evaluasi	 <p>The image shows a hand-drawn menu titled "GAME EVALUASI". It features four circular options arranged in a 2x2 grid. The top-left option is "Pilihan Ganda" with one star above it. The top-right option is "Urut Planet" with two stars above it. The bottom-left option is "Tebak planet" with three stars above it. The bottom-right option is "Isian" with four stars above it. At the bottom left, there is a left-pointing arrow, and at the bottom right, there is a button labeled "EXIT".</p>	<p>Tampilan ini merupakan tampilan yang berisikan pilihan <i>game</i> evaluasi diantaranya pilihan ganda, mengurutkan planet, tebak planet dan isian dari materi tata surya</p>
5	Tampilan game evaluasi	 <p>The image shows a hand-drawn evaluation screen titled "EVALUASI MATERI". It contains a question: "Planet yang terdekat dengan Matahari". Below the question are four multiple-choice options: A. (Mercury symbol), B. (Venus symbol), C. (Earth symbol), and D. (Mars symbol). To the right of the options is a box labeled "WAKTU" (Time) with the number "5" inside. At the bottom right, there is a button labeled "EXIT".</p>	<p>Tampilan ini merupakan tahap evaluasi dengan menggunakan konsep gamifikasi, dimana disini terdapat elemen dari game yaitu ada waktu, nyawa</p>

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Deskripsi
6	Tampilan game evaluasi		<p>Tampilan ini merupakan tahap evaluasi dengan menggunakan konsep gamifikasi, dimana disini merupakan level kedua dari gamifikasi, disini peserta didik mengurutkan dan memilih planet mana yang paling dekat dan paling jauh dengan matahari</p>
7	Tampilan game evaluasi		<p>Tampilan ini merupakan tahap evaluasi dimana disini merupakan level ketiga, di halaman ini terdapat permainan evaluasi yaitu tebak planet, disini peserta didik menebak planet-planet ada di dalam tata surya dan di tampilan ini sudah berisi <i>clue</i> untuk membantu peserta didik menjawab soal evaluasi.</p>

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Deskripsi
8	Tampilan game evaluasi		Tampilan ini tahap <i>game</i> evaluasi pada level keempat, dimana tahap ini merupakan tahap isian dari materi tata surya.



Lampiran 6 Instrumen uji ahli isi pembelajaran

INSTRUMEN UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.
 Tanggal : 3 April 2020
 Peneliti : Ida Bagus Kade Merta Sudana
 Evaluator : Dr. Ni Made Pujani, M.Si

Instrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Isi media sudah sesuai dengan indikator pembelajaran			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Isi media sudah sesuai dengan Standar Kompetensi			
2.	Isi materi dalam media mudah dipahami			
3.	menggunakan gambar penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai			
4.	Menggunakan video penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai			
5.	Menggunakan animasi penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai			
6.	Materi pada media pembelajaran sudah sesuai			
7.	Konsep gamifikasi			

	sebagai penunjang evaluasi sudah sesuai materi			
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran sudah jelas			
9.	Penyampaian media pembelajaran menarik perhatian siswa			
10.	Media pembelajaran sudah mempermudah pemahaman siswa terhadap materi			
Jumlah				

Komentar / Saran Evaluator

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

Singaraja,
Mengetahui dan Menyetujui



Lampiran 7 Instrumen uji ahli media pembelajaran

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata
 Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2
 Kubutambahan

Tanggal :

Peneliti : Ida Bagus Kade Merta Sudana

Evaluators :

Instrumen uji untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Skor	
		S	TS
1.	Desain pada judul media pembelajaran dan konsep gamifikasi sudah sesuai		

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
1.	Desain teks pada judul media pembelajaran sudah sesuai			
2.	Pemakaian warna teks pada media pembelajaran dapat menarik perhatian pengguna			
3.	Fungsi tombol pada media sudah berjalan dengan baik			
4.	Tampilan tombol media dapat menarik perhatian pengguna			
5.	Komposisi media pembelajaran sudah menarik			
6.	Warna gambar/objek, tombol, teks sudah sesuai			
7.	Gambar/objek pada media pembelajaran sudah jelas			
8.	Terdapat animasi yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan media di setiap kegiatan belajar			

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
9.	Hubungan tampilan antar sub materi sudah menarik			
10.	Perbedaan tampilan gambar/objek pada media pembelajaran interaktif di dalam ruangan dengan intensitas cahaya yang berbeda			
11.	Ketepatan penggunaan audio pada media pembelajaran sudah tepat			
12.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah baik			
13.	Evaluasi pada media pembelajaran sudah sesuai			
14.	Fungsi waktu dan skor di quis sudah sesuai			
15.	Video pada media pembelajaran mudah dipahami			
16.	Kualitas video sudah sesuai dengan media pembelajaran			
17.	Fleksibilitas media pembelajaran dapat			

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
	digunakan mandiri dan terbimbing			
18.	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis			
Jumlah				

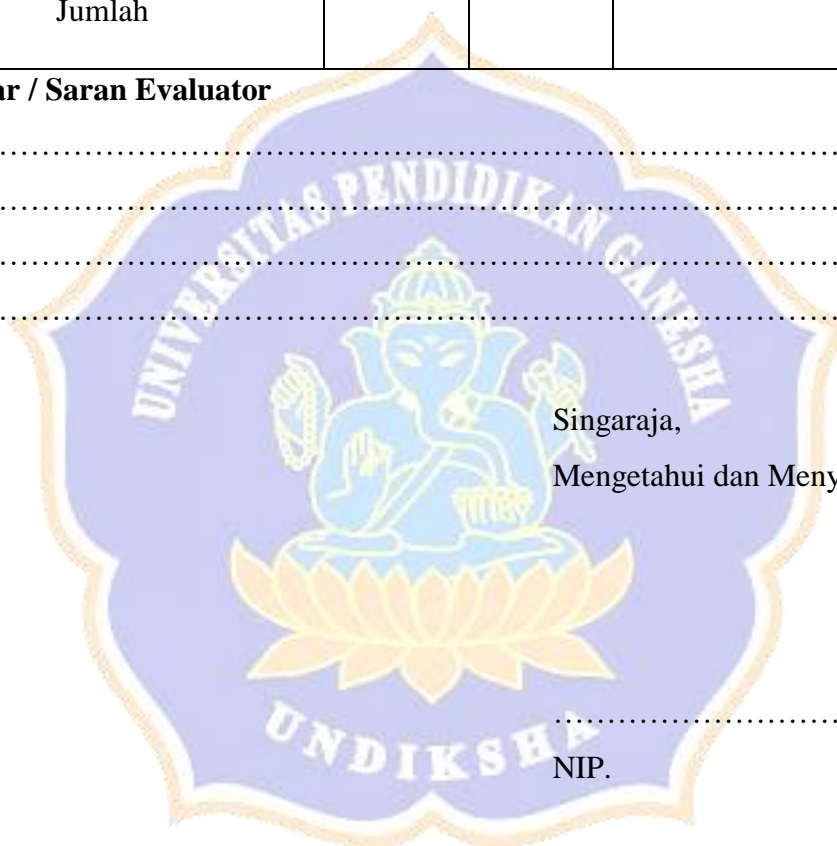
Komentar / Saran Evaluator

.....

.....

.....

.....



Singaraja,
Mengetahui dan Menyetujui

NIP.

Lampiran 8 Instrumen uji respon siswa

INSTRUMEN UJI RESPON SISWA

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan
Petunjuk pengisian

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

SS	S	KS	TS	STS
----	---	----	----	-----

Keterangan:

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

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

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan gamifikasi yang menarik.				√	

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berkonsep gamifikasi dalam proses pembelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
2	Dengan adanya pembelajaran berkonsep gamifikasi saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berkonsep gamifikasi saat proses pembelajaran.					
4	Media pembelajaran berkonsep gamifikasi ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.					
5	Dengan adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi, saya merasa kurang senang dalam					

	belajar mata pelajaran ipa karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6	Melalui media pembelajaran berkonsep gamifikasi saya menambah pengetahuan planet-planet yang ada di tata surya dalam belajar					
7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi					
8	Saya merasa bosan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi					
9	Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran					
10	Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media pembelajaran					
11	Saya sangat senang media pembelajaran dipadukan dengan gamifikasi (<i>game</i>)					
12	Saya sangat suka evaluasi diakhir pelajaran menggunakan gamifikasi (<i>game</i>)					

Komentar / Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Mengetahui dan Menyetujui

.....

NIP.



Lampiran 9 Angket Pretest dan posttest**ANGKET *PRETEST* DAN *POSTTEST* UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
BERKONSEP GAMIFIKASI PENGENALAN TATA SURYA****NAMA LENGKAP :****KELAS :****NO ABSEN :****Petunjuk :**

Berilah tanda (X) pada jawaban yang anak – anak pilih.

1. Planet yang letaknya paling jauh dari matahari adalah
 - a. Merkurius
 - b. Uranus
 - c. Neptunus
 - d. Saturnus
2. Planet terkecil dalam sistem tata surya kita adalah....
 - a. Planet Yupiter
 - b. Planet Uranus
 - c. Planet Merkurius
 - d. Planet Saturnus
3. Planet dibawah ini adalah Planet...



- a. Venus
- b. Mars

- c. Yupiter
 - d. Uranus
4. Jarak Matahar dengan bumi adalah...
 - a. 58,5 juta km
 - b. 228 juta km
 - c. 150 juta km
 - d. 780 juta km
 5. Pergerakan bumi mengelilingi Matahari adalah..
 - a. Rotasi
 - b. Gerhana
 - c. Orbit
 - d. Revolusi
 6. Arah gerak rotasi Bumi dari...ke...
 - a. Timur ke Barat
 - b. Selatan ke Utara
 - c. Barat ke Timur
 - d. Utara ke Selatan
 7. Lama periode rotasi bumi yaitu ...
 - a. 27,3 hari
 - b. 29.5 hari
 - c. 24 jam
 - d. 365.25 hari
 8. Lama periode revolusi Bulan terhadap Matahari yaitu ...
 - a. 27,3 hari
 - b. 29.5 hari
 - c. 24 jam
 - d. 365.25 hari
 9. Dibawah ini yang termasuk planet dalam di dalam tata surya adalah...
 - a. Jupiter
 - b. Uranus



- c. Mars
d. Saturnus
10. Potongan batu atau puing puing logam yang mengelilingi matahari dengan orbit tertentu dengan kecepatan yang bervariasi disebut...
- a. Satelit
b. Asteroid
c. Meteoroid
d. Komet
11. Planet yang berbentuk cincin dinamakan planet.....
- a. Merkurius
b. Venus
c. Bumi
d. Saturnus
12. Planet terbesar dalam tata surya adalah planet ...
- a. Venus
b. Bumi
c. Uranus
d. Jupiter
13. Yang menjadi pusat system tata surya dinamakan....
- a. Bumi
b. Matahari
c. Komet
d. Meteorid
14. Planet yang paling dekat dengan matahari adalah.....
- a. Merkurius
b. Bumi
c. Venus
d. Mars
15. Bumi mengelilingi matahari disebut bumi
- a. Rotasi



- b. Revolusi
 - c. Gerhana matahari
 - d. Gerhana bulan
16. Gerhana ketika bayangan bulan bergerak menutupi permukaan bumi disebut
- a. Gerhana bulan
 - b. Gerhana matahari
 - c. Rotasi bumi
 - d. Revolusi bumi
17. Gerhana ketika bumi berada diantara matahari dan bulan disebut dengan gerhana....
- a. Gerhana bulan
 - b. Gerhana matahari
 - c. Rotasi bumi
 - d. Revolusi bumi
18. Bumi berputar pada porosnya disebut
- a. Gerhana bulan
 - b. Gerhana matahari
 - c. Rotasi bumi
 - d. Revolusi bumi
19. Akibat dari rotasi bumi adalah...
- a. Terjadinya gerak semu tahunan matahari
 - b. Perbedaan lamanya siang dan malam
 - c. Perbedaan Waktu
 - d. Pergantian musim
20. Bayangan kabur (remang-remang) yang terbentuk selama terjadinya gerhana disebut...
- a. Penumbra
 - b. Umbra
 - c. Komet
 - d. Asteroid



Lampiran 12 Instrumen uji respon guru

INSTRUMEN UJI RESPON GURU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

NIP :

Tanggal :

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan
Petunjuk pengisian

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

SS	S	KS	TS	STS
----	---	----	----	-----

Keterangan:

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ipa				√	

	karena berisi materi yang jelas dan gamifikasi yang menarik.					
--	--	--	--	--	--	--

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berkonsep gamifikasi dalam penyampaian materi pembelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
2	Dengan adanya pembelajaran berkonsep gamifikasi saya merasa lebih tertarik dalam mengajar mata pelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3	Penggunaan media pembelajaran berkonsep gamifikasi membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.					
4	Media pembelajaran berkonsep gamifikasi ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.					
5	Dengan adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi, saya merasa kurang senang dalam mengajar mata pelajaran ipa materi tata surya karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.					
6	Melalui media pembelajaran berkonsep gamifikasi menambah pengetahuan peserta didik					

	tentang planet-planet yang ada di tata surya dalam pembelajaran					
7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi					
8	Media pembelajaran berkonsep gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi materi tata surya.					
9	Saya sangat suka mengajar dengan menggunakan animasi pada media pembelajaran karena lebih menarik perhatian peserta didik.					
10	Adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa terpadu materi tata surya					

Komentar / Saran

.....

.....

.....

Tamblang,
Responden,

Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis
NIP. 19670831 199203 2 013

Lampiran 13 Hasil Bimbingan dengan Guru Pembimbing

Form Bimbingan Media Pembelajaran

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu

Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi

Penulis : Ida Bagus Kade Merta Sudana

No.	Hal – hal yang dikonsultasikan	Perbaikan
1.	Kesesuaian penyampaian materi dalam media pembelajaran	Mohon ditambah untuk indikator no. 4 dan fase bulan (keterangan)
2.	Penggunaan teks pada media pembelajaran	sudah pas
3.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai ilustrasi pembelajaran	sudah pas
4.	Kesesuaian penggunaan animasi dalam media pembelajaran	sudah pas
5.	Kesesuaian game kuis dalam media pembelajaran	Tambahkan soal untuk indikator no. 5

Guru Pembimbing,



Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis
NIP.19670831 199203 2 013

Form Bimbingan Media Pembelajaran

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu
 Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi
 Tanggal : 04 April 2020
 Penulis : Ida Bagus Kade Merta Sudana

No.	Hal – hal yang dikonsultasikan	Perbaikan
1.	Kesesuaian penyampaian materi dalam media pembelajaran	sudah pas
2.	Penggunaan teks pada media pembelajaran	sudah pas
3.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai ilustrasi pembelajaran	sudah pas
4.	Kesesuaian penggunaan animasi dalam media pembelajaran	sudah pas
5.	Kesesuaian game kuis dalam media pembelajaran	sudah pas

Guru Pembimbing,



Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis
 NIP.19670831 199203 2 013

Lampiran 14 Hasil uji ahli isi pembelajaran

INSTRUMEN UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN]

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.
 Tanggal : 3 April 2020
 Peneliti : Ida Bagus Kade Merta Sudana
 Evaluator : Dr. Ni Made Pujani, M.Si

Instrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Isi media sudah sesuai dengan indikator pembelajaran			

	pembelajaran			
2.	Isi materi dalam media mudah dipahami	√		
3.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif sudah sesuai	√		
4.	Menggunakan gambar penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai	√		Warna background dibuat lebih terang dr bayangan bumi
5.	Menggunakan animasi penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai	√		
6.	Materi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		Brp konsep perlu diperbaiki sesuai masukan
7.	Konsep gamifikasi sebagai penunjang game kuis sudah sesuai materi	√		
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran sudah jelas	√		
9.	Penyampaian media pembelajaran menarik perhatian siswa	√		
10.	Media pembelajaran sudah mempermudah pemahaman siswa terhadap materi	√		
Jumlah				

Komentar / Saran Evaluator

Definisi fase mulai perlu diperbaiki sesuai masukan

Belum ada materi tentang rotasi bumi

Kunci jawaban dicek sesuai masukan

.....

.....

Kesimpulan

Berikan tanda (√) pada salah satu pilihan di bawah ini

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

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui



Dr. Ni Made Pujani, M.Si

NIP. 196311041988032001

INSTRUMEN UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.
 Tanggal : 4 April 2020
 Peneliti : Ida Bagus Kade Merta Sudana
 Evaluator : Ni Wayan Kesnadi, C.Pd. Fis.

Instrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.
 Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

S = Sesuai
 TS = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Isi media sudah sesuai dengan indikator pembelajaran	√		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Isi media sudah sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
2.	Isi materi dalam media mudah dipahami	✓		
3.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif sudah sesuai	✓		
4.	Menggunakan gambar penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai	✓		
5.	Menggunakan animasi penunjang pembelajaran dalam media sudah sesuai	✓		
6.	Materi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
7.	Konsep gamifikasi sebagai penunjang game kuis sudah sesuai materi	✓		
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran sudah jelas	✓		
9.	Penyampaian media pembelajaran menarik perhatian siswa	✓		

10.	Media pembelajaran sudah mempermudah pemahaman siswa terhadap materi	✓		
Jumlah				

Komentar / Saran Evaluator

Sudah pas

Kesimpulan

Berikan tanda (✓) pada salah satu pilihan di bawah ini.

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

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
 Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak

Tamblang,
Mengetahui dan Menyetujui



Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis
NIP.19670831 199203 2 013

Lampiran 15 Hasil uji ahli media pembelajaran

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan

Tanggal : 18 Maret 2020

Peneliti : Ida Bagus Kade Merta Sudana

Evaluator : Nengah Eka Merta Yasa, S.Pd., M.Pd

Instrumen uji untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Desain pada judul media pembelajaran dan konsep gamifikasi sudah sesuai	√		

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
1.	Desain teks pada judul media pembelajaran sudah sesuai	✓		
2.	Pemakaian warna teks pada media pembelajaran dapat menarik perhatian pengguna	✓		
3.	Fungsi tombol pada media sudah berjalan dengan baik	✓		
4.	Tampilan tombol media dapat menarik perhatian pengguna	✓		
5.	Komposisi media pembelajaran sudah menarik	✓		
6.	Warna gambar/objek, tombol, teks sudah sesuai	✓		
7.	Gambar/objek pada media pembelajaran sudah jelas	✓		
8.	Terdapat animasi yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan media di setiap kegiatan belajar	✓		

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
9.	Hubungan tampilan antar sub materi sudah menarik	✓		
10.	Ketepatan penggunaan audio pada media pembelajaran sudah tepat	✓		
11.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah baik	✓		
12.	Game kuis pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
13.	animasi pada media pembelajaran mudah dipahami	✓		
14.	Fleksibilitas media pembelajaran dapat digunakan mandiri dan terbimbing	✓		
15.	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓		
Jumlah				

Komentar / Saran Evaluator

- Warna font dengan background disesuaikan
- Tambahkan feedback di setiap akhir kuis

Kesimpulan

Berikan tanda (√) pada salah satu pilihan di bawah ini.

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

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui

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

NIP. 19950302209031006

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Judul Media : Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan

Tanggal : 18 Maret 2020

Peneliti : Ida Bagus Kade Merta Sudana

Evaluator : Gede Arna Jude Suskara

Instrumen uji untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		S	TS	
1.	Desain pada judul media pembelajaran dan konsep gamifikasi sudah sesuai	√		

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
1.	Desain teks pada judul media pembelajaran sudah sesuai	✓		
2.	Pemakaian warna teks pada media pembelajaran dapat menarik perhatian pengguna	✓		
3.	Fungsi tombol pada media sudah berjalan dengan baik	✓		
4.	Tampilan tombol media dapat menarik perhatian pengguna	✓		
5.	Komposisi media pembelajaran sudah menarik	✓		
6.	Warna gambar/objek, tombol, teks sudah sesuai	✓		
7.	Gambar/objek pada media pembelajaran sudah jelas	✓		
8.	Terdapat animasi yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan media di setiap kegiatan belajar	✓		

No	Pernyataan	Skor Penilaian		Alasan
		S	TS	
9.	Hubungan tampilan antar sub materi sudah menarik	✓		
10.	Ketepatan penggunaan audio pada media pembelajaran sudah tepat	✓		
11.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah baik	✓		
12.	Game kuis pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
13.	animasi pada media pembelajaran mudah dipahami	✓		
14.	Fleksibilitas media pembelajaran dapat digunakan mandiri dan terbimbing	✓		
15.	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓		
Jumlah				

Komentar / Saran Evaluator

mediannya sudah bagus, di game kuis soalnya
 perlu diubah untuk level 2, untuk level 2
 berikan standar nilai


Kesimpulan

Berikan tanda (√) pada salah satu pilihan di bawah ini.

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

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
 Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak

Singaraja,
 Mengetahui dan Menyetujui


 Gede Arna Jode Sukarna
 NIP. 1981051520170501280

Lampiran 16 Hasil Uji Perorangan

Instrumen Uji Respon Siswa

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

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

Nama Lengkap *

Iputu hardyarta wiguna

Kelas *

7 B

Sekolah *

SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN

Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA materi tata surya karena berisi materi yang jelas dan gamifikasi yang menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Dengan adanya pembelajaran berkonsep gamifikasi saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran IPA materi tata surya karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik ⁴

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berkonsep gamifikasi saat proses pembelajaran ⁵

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Media pembelajaran berkonsep gamifikasi ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran ⁶

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Dengan adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran ipa materi tata surya karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Melalui media pembelajaran berkonsep gamifikasi saya menambah pengetahuan planet-planet yang ada di tata surya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa bosan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat senang media pembelajaran dipadukan dengan gamifikasi (game) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat suka evaluasi diakhir pelajaran menggunakan gamifikasi (game) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 17 Hasil Uji Kelompok Kecil

Instrumen Uji Respon Siswa

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

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

Nama Lengkap *

Luh putu sherlyanti ari sandi

Kelas *

VIII

Sekolah *

SMP Negeri 2 KUBUTAMBAHAN

Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA materi tata surya karena berisi materi yang jelas dan gamifikasi yang menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Dengan adanya pembelajaran berkonsep gamifikasi saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran IPA materi tata surya karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berkonsep gamifikasi saat proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Media pembelajaran berkonsep gamifikasi ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Dengan adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran ipa materi tata surya karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Melalui media pembelajaran berkonsep gamifikasi saya menambah pengetahuan planet-planet yang ada di tata surya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa bosan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat senang media pembelajaran dipadukan dengan gamifikasi (game) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat suka evaluasi diakhir pelajaran menggunakan gamifikasi (game) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 18 Hasil Uji Lapangan

Instrumen Uji Respon Siswa

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

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

Nama Lengkap *

Ketut Ressa herita

Kelas *

7A

Sekolah *

SMP negeri 2 kubutambahan

Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA materi tata surya karena berisi materi yang jelas dan gamifikasi yang menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Dengan adanya pembelajaran berkonsep gamifikasi saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran IPA materi tata surya karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran berkonsep gamifikasi saat proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Media pembelajaran berkonsep gamifikasi ini memiliki durasi yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Dengan adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran ipa materi tata surya karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Melalui media pembelajaran berkonsep gamifikasi saya menambah pengetahuan planet-planet yang ada di tata surya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya tidak mampu mengikuti kegiatan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa bosan belajar dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat suka dengan animasi pada media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya tidak bisa mengingat dengan baik saat belajar dengan media pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat senang media pembelajaran dipadukan dengan gamifikasi (game) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya sangat suka evaluasi diakhir pelajaran menggunakan gamifikasi (game) *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 19 Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Soal Pretest Materi Tata Surya

Soal Pretest dan Posttest Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Tata Surya

Nama Lengkap *

GEDE EKA SASRAWAN

Kelas *

7A

No Absen *

1

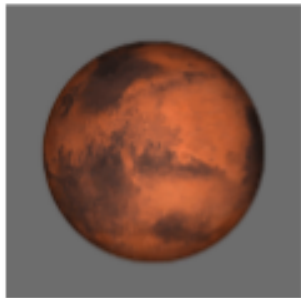
1. Planet yang letaknya paling jauh dari matahari adalah *

- A. Merkurius
- B. Uranus
- C. Neptunus
- D. Saturnus

2. Planet terkecil dalam sistem tata surya kita adalah.... *

- A. Planet Jupiter
- B. Planet Uranus
- C. Planet Merkurius
- D. Planet Saturnus

3. Planet dibawah ini adalah Planet... *



- A. Venus
- B. Mars
- C. Jupiter
- D. Uranus

4. Jarak Matahari dengan bumi adalah... *

- A. 58,5 juta km
- B. 228 juta km
- C. 150 juta km
- D. 780 juta km

5. Pergerakan bumi mengelilingi Matahari disebut... *

- A. Rotasi
- B. Gerhana
- C. Orbit
- D. Revolusi

6. Arah gerak rotasi Bumi dari ... ke ... *

- A. Timur ke Barat
- B. Selatan ke Utara
- C. Barat ke Timur
- D. Utara ke Selatan

7. Lama periode rotasi bumi yaitu ... *

- A. 27,3 hari
- B. 29.5 hari
- C. 24 jam
- D. 365.25 hari

8. Lama periode revolusi Bumi terhadap Matahari yaitu ... *

- A. 27,3 hari
- B. 29.5 hari
- C. 24 jam
- D. 365.25 hari

9. Dibawah ini yang termasuk planet dalam. di dalam tata surya adalah... *

- A. Jupiter
- B. Uranus
- C. Mars
- D. Saturnus

10. Potongan batu atau puing puing logam yang yang mengelilingi matahari dengan orbit tertentu dengan kecepatan yang bervariasi disebut... *

- A. Satelit
- B. Asteroid
- C. Meteoroid
- D. Komet

11. Planet yang berbentuk cincin dinamakan planet.... *

- A. Merkurius
- B. Venus
- C. Bumi
- D. Saturnus

12. Planet terbesar dalam tata surya adalah planet ... *

- A. Venus
- B. Bumi
- C. Uranus
- D. Jupiter

13. Yang menjadi pusat system tata surya dinamakan... *

- A. Bumi
- B. Matahari
- C. Komet
- D. Meteorid

14. Planet dibawah ini yang paling dekat dengan matahari adalah.... *

- A. Merkurius
- B. Bumi
- C. Venus
- D. Mars

15. Bumi mengelilingi matahari disebut bumi *

- A. Rotasi
- B. Revolusi
- C. Gerhana matahari
- D. Gerhana bulan

16. Gerhana ketika bayangan bulan bergerak menutupi permukaan bumi disebut ... *

- A. Gerhana bulan
- B. Gerhana matahari
- C. Rotasi bumi
- D. Revolusi bumi

17. Gerhana ketika bumi berada diantara matahari dan bulan disebut dengan gerhana...

- A. Gerhana bulan
- B. Gerhana matahari
- C. Rotasi bumi
- D. Revolusi bumi

18. Bumi berputar pada porosnya disebut... *

- A. Gerhana bulan
- B. Gerhana matahari
- C. Rotasi bumi
- D. Revolusi bumi

19. Akibat dari rotasi bumi adalah... *

- A. Terjadinya gerak semu tahunan matahari
- B. Perbedaan lamanya siang dan malam
- C. Perbedaan waktu
- D. Pergantian musim

20. Bayangan kabur (remang-remang) yang terbentuk selama terjadinya gerhana disebut... *

- A. Penumbra
- B. Umbra
- C. Komet
- D. Asteroid



Soal Posttest Materi Tata Surya

Soal Pretest dan Posttest Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Tata Surya

Nama Lengkap *

GEDE EKA SASRAWAN

Kelas *

VII A

No Absen *

1

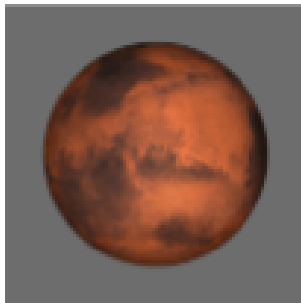
1. Planet yang letaknya paling jauh dari matahari adalah *

- A. Merkurius
- B. Uranus
- C. Neptunus
- D. Saturnus

2. Planet terkecil dalam sistem tata surya kita adalah... [†]

- A. Planet Jupiter
- B. Planet Uranus
- C. Planet Merkurius
- D. Planet Saturnus

3. Planet dibawah ini adalah Planet.. [†]



- A. Venus
- B. Mars
- C. Jupiter
- D. Uranus

4. Jarak Matahari dengan bumi adalah...[†]

- A. 58,5 juta km
- B. 228 juta km
- C. 150 juta km
- D. 780 juta km

5. Pergeseran bumi mengelilingi Matahari disebut..[†]

- A. Rotasi
- B. Gerhana
- C. Orbit
- D. Revolusi

6. Arah gerak rotasi Bumi dari ... ke ...[†]

- A. Timur ke Barat
- B. Selatan ke Utara
- C. Barat ke Timur
- D. Utara ke Selatan

7. Lama periode rotasi bumi yaitu ... *

- A. 27,3 hari
- B. 29,5 hari
- C. 24 jam
- D. 365,25 hari

8. Lama periode revolusi Bumi terhadap Matahari yaitu ... *

- A. 27,3 hari
- B. 29,5 hari
- C. 24 jam
- D. 365,25 hari

9. Dibawah ini yang termasuk planet dalam, di dalam tata surya adalah.. *

- A. Jupiter
- B. Uranus
- C. Mars
- D. Saturnus

10. Potongan batu atau puing puing logam yang yang mengelilingi matahari dengan orbit tertentu dengan kecepatan yang bervariasi disebut...

- A. Satelit
- B. Asteroid
- C. Meteoroid
- D. Komet

11. Planet yang berbentuk cincin dinamakan planet....

- A. Merkurius
- B. Venus
- C. Bumi
- D. Saturnus

12. Planet terbesar dalam tata surya adalah planet ..

- A. Venus
- B. Bumi
- C. Uranus
- D. Jupiter

13. Yang menjadi pusat system tata surya dinamakan...[?]

- A. Bumi
- B. Matahari
- C. Komet
- D. Meteorid

14. Planet dibawah ini yang paling dekat dengan matahari adalah....[?]

- A. Merkurius
- B. Bumi
- C. Venus
- D. Mars

15. Bumi mengelilingi matahari disebut ... bumi[?]

- A. Rotasi
- B. Revolusi
- C. Gerhana matahari
- D. Gerhana bulan

16. Gerhana ketika bayangan bulan bergerak menutupi permukaan bumi disebut ... [†]

- A. Gerhana bulan
- B. Gerhana matahari
- C. Rotasi bumi
- D. Revolusi bumi

17. Gerhana ketika bumi berada diantara matahari dan bulan disebut dengan gerhana...

- A. Gerhana bulan
- B. Gerhana matahari
- C. Rotasi bumi
- D. Revolusi bumi

18. Bumi berputar pada porosnya disebut... [†]

- A. Gerhana bulan
- B. Gerhana matahari
- C. Rotasi bumi
- D. Revolusi bumi

19. Akibat dari rotasi bumi adalah... ?

- A. Terjadinya gerak semu tahunan matahari
- B. Perbedaan lamanya siang dan malam
- C. Perbedaan waktu
- D. Pergantian musim

20. Bayangan kabur (remang-remang) yang terbentuk selama terjadinya gerhana disebut... ?

- A. Penumbra
- B. Umbra
- C. Komet
- D. Asteroid



Lampiran 20 Hasil Uji Respon Guru

INSTRUMEN UJI RESPON GURU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ni Wayan Pestiadi, S.Pd. Fis
 NIP : 196.70831 199203 2 013
 Tanggal : 30 April 2020

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan Petunjuk pengisian

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

SS	S	KS	TS	STS
----	---	----	----	-----

Keterangan:
 SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan gamifikasi yang menarik.				√	

NO	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berkonsep gamifikasi dalam penyampaian materi pembelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					✓
2	Dengan adanya pembelajaran berkonsep gamifikasi saya merasa lebih tertarik dalam mengajar mata pelajaran ipa karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					✓
3	Penggunaan media pembelajaran berkonsep gamifikasi membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.					✓
4	Media pembelajaran berkonsep gamifikasi ini memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.					✓
5	Dengan adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi, saya merasa kurang senang dalam mengajar mata pelajaran ipa materi tata surya karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.		✓			
6	Melalui media pembelajaran berkonsep gamifikasi menambah pengetahuan peserta didik tentang planet-planet yang ada di tata surya dalam pembelajaran					✓

7	Saya tidak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berkonsep gamifikasi		✓			
8	Media pembelajaran berkonsep gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi materi tata surya.				✓	
9	Saya sangat suka mengajar dengan menggunakan animasi pada media pembelajaran karena lebih menarik perhatian peserta didik.					✓
10	Adanya media pembelajaran berkonsep gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa terpadu materi tata surya				✓	

Komentar / Saran

.....

.....

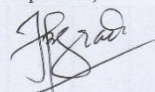
.....

.....

.....

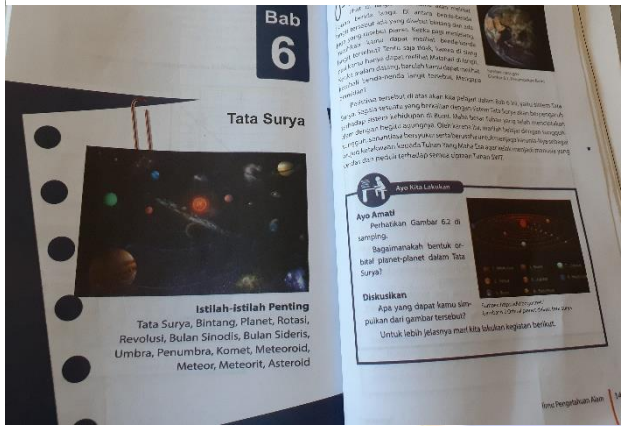
Tamblang, 30 April 2020

Responden,

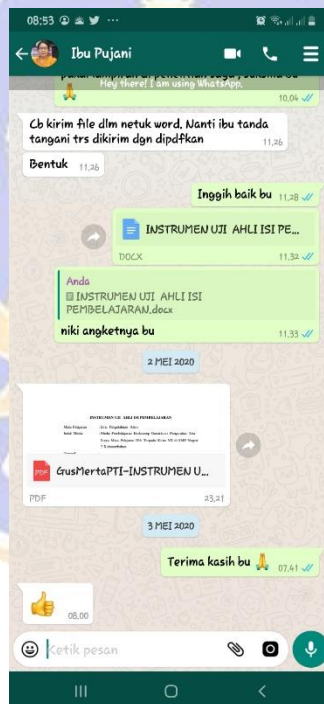
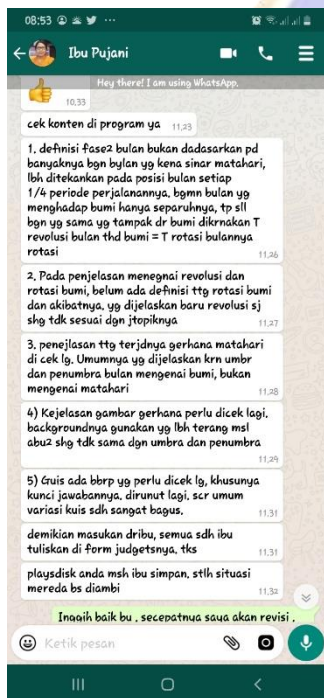
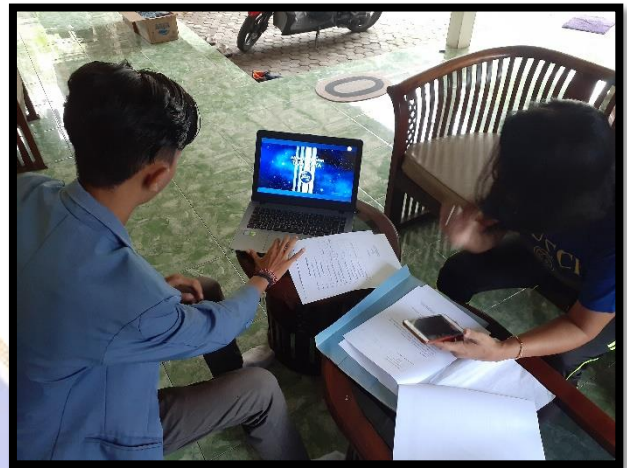


Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis
NIP. 19670831 199203 2 013

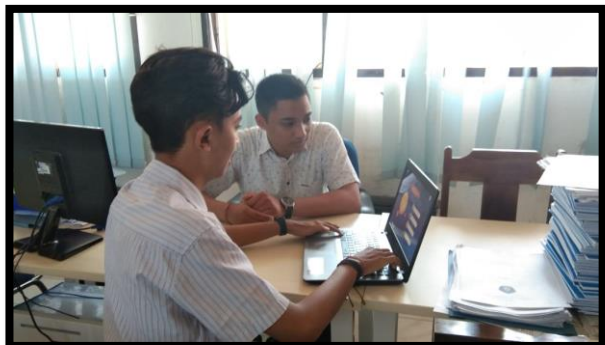
Lampiran 21 Dokumentasi Observasi Penelitian



Lampiran 24 Dokumen Uji Ahli isi



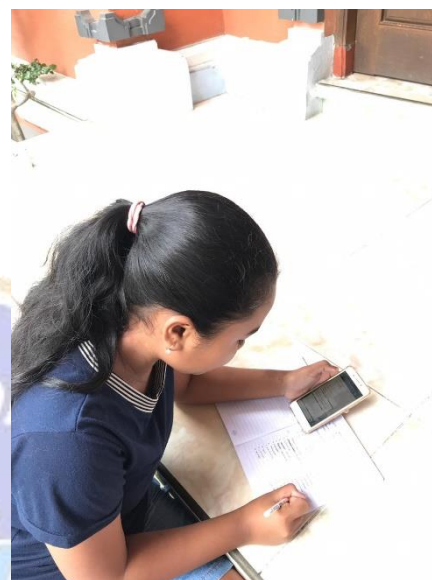
Lampiran 27 Dokumentasi Uji Ahli Media Pembelajaran

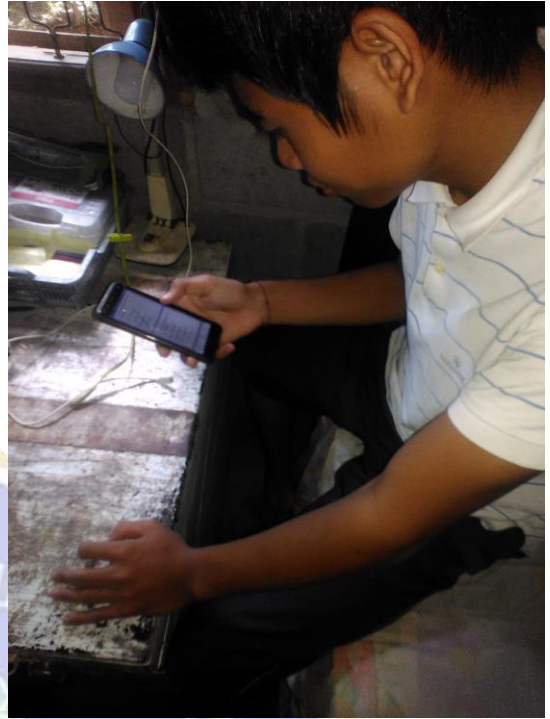


Lampiran 30 Dokumentasi Uji Respon Guru



Lampiran 33 Dokumentasi Uji Respon Siswa





Lampiran 36 Dokumentasi Proses Bimbingan Pengembangan Media

