

ABSTRAK

Jatawitika, I Gede Yoga (2024), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Gamifikasi berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Informatika untuk Kelas VII di SMP Negeri 8 Singaraja.*

Tesis, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc dan Pembimbing II : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata Kunci : Multimedia, Gamifikasi, Discovery Learning, Informatika

Pengembangan multimedia pembelajaran gamifikasi berbasis *discovery learning* bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran informatika. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan ini melalui beberapa pengujian berupa uji validitas oleh ahli dan uji coba oleh peserta didik. Hasil uji validitas terhadap tingkat validitas materi, media, dan desain sebesar 1,00 dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba diperoleh rata-rata respon peserta didik pada uji coba perorangan sebesar 87,3% , uji kelompok kecil sebesar 90,11%, dan uji coba lapangan sebesar 82,34%. Keberhasilan penelitian pengembangan ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* sebesar 50,22 dan *posttest* sebesar 85,78. Uji Efektifitas dilakukan dengan melakukan uji-t diperoleh tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$ yang mengindikasikan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* secara signifikan selanjutnya dilakukan uji kriteria keberhasilan berdasarkan KKTP dilihat dari nilai rata-rata *posttest* peserta didik sebesar 85,78 berkualifikasi “Baik” dan tidak perlu dilakukan remedial dan semuanya berada diatas KKM mata pelajaran informatika sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UNDIKSHA

ABSTRACT

Jatawitika, I Gede Yoga (2024), *Development of Gamified Learning Multimedia Based on Discovery Learning to Improve Students' Learning Outcomes in Informatics Subjects for 7th Grade at SMP Negeri 8 Singaraja.*

Thesis, Educational Technology, Graduate Program, Ganesha University of Education.

This Thesis has been approved and examined by Supervisor I : Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc and Supervisor II : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Multimedia, Gamification, Discovery Learning, Informatic

The development of gamified learning multimedia based on discovery learning aims to improve the learning outcomes of 7th-grade students in Informatics subjects. This study is a research and development (R&D) project that employs the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development process underwent several tests, including validity testing by experts and trials with students. The validity test results showed a material, media, and design validity score of 1.00, categorized as highly feasible. The trial results revealed an average student response score of 87.3% in individual trials, 90.11% in small group trials, and 82.34% in field trials. The success of this development research is demonstrated by pretest scores averaging 50.22 and posttest scores averaging 85.78. The effectiveness test, conducted using a t-test, yielded a significance level of $0.00 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. Furthermore, the success criteria test based on the KKTP (Competency Achievement Test Criteria) showed that the average posttest score of 85.78 was qualified as "Good," requiring no remedial action, with all scores above the minimum competency standard (KKM) for Informatics, set at 75. These findings demonstrate that the gamified multimedia effectively improves students' learning outcomes

