

**PENGEMBANGAN KONTEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI
PEKERTI PADA KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

Oleh

Samuel Septrian Sihombing, NIM 2015051045

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail : samuel.septrian@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan sebuah konten gamifikasi pembelajaran pada mata pelajaran agama kristen dan budi pekerti pada kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja yang memiliki tujuan dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa yang merasakan pembelajaran membosankan karena menggunakan metode belajar ceramah saja. Konten gamifikasi ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Software yang digunakan yaitu genially. Hasil dari uji coba yang telah dilakukan menunjukkan konten gamifikasi pembelajaran baik dan sesuai dengan ketentuan, dengan kelayakan uji para ahli media dan isi berada di tingkat sangat tinggi maka dapat dikategorikan sangat layak. Responden siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97,66%, menunjukkan efektivitas game dalam meningkatkan semangat dan minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti.

Kata Kunci: Gamifikasi Pembelajaran, Media Pembelajaran, R&D

**LEARNING GAMIFICATION CONTENT DEVELOPMENT
IN CHRISTIAN RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS
AND CHARACTERISTICS IN CLASS X AT SMK NEGERI 1**

SINGARAJA

By

Samuel Septrian Sihombing, NIM 2015051045

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

E-mail : samuel.septrian@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research develops gamification learning content on Christian religion and character subjects in class. This gamification content uses the ADDIE model with five stages: analysis, design, development, implementation, evaluation. The software used is Genially. The results of the trials that have been carried out show that the gamification learning content is good and in accordance with the provisions, with the feasibility of testing by media and content experts at a very high level, it can be categorized as very feasible. Student respondents showed a feasibility level of 97.66%, indicating the effectiveness of games in increasing students' enthusiasm and interest in Christian religious education and morals subjects.

Keywords: Learning Gamification, Learning Media, R&D