

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DISCOVERY LEARNING DENGAN KONSEP GAMIFIKASI
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI
SMP KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh :
PUTU RISKA SARIANI
NIM 1615051029**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

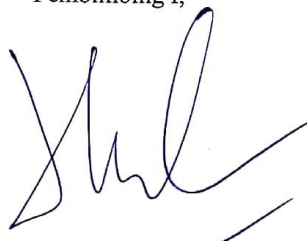
2021

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198407242015041002

Pembimbing II,



Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198901192015041004

Skripsi oleh Putu Riska Sariani ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 9 April 2021

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



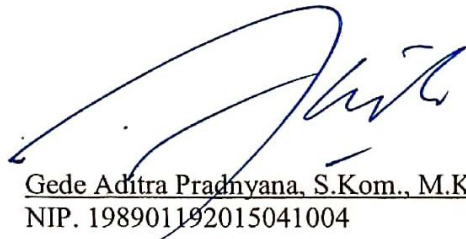
I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198407242015041002

(Anggota)



Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198901192015041004

(Anggota)

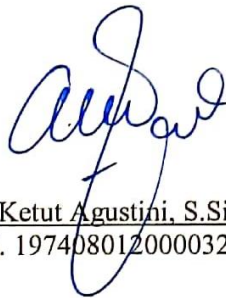
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 28 Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan



Putu Riska Sariani
NIM. 1615051029

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di Smp Katolik Santo Paulus Singaraja". Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. *Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.*
2. *Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.*
3. *Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.*
4. *Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.*
5. *Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.*
6. *Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.*
7. *I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.*
8. *Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.*
9. *Sr. Sophia Upi selaku Kepala SMP Katolik Santo Paulus Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.*

10. Dra. Dyah Rahayuni A.M selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
11. Guru dan staf pegawai di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja yang selalu memberikan kelancaran dalam pencarian data untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Siswa kelas VII A di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
13. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
14. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual dalam penyusunan skripsi ini.
15. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual dalam penyusunan skripsi ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 6 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSE TUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSE TUJUAN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSE TUJUAN PANITIA PENGUJI.....	v
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 BATASAN MASALAH.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Edmodo.....	18

2.2.3	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	20
2.2.4	Gamifikasi	21
2.2.5	Peningkat Lunak.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	JENIS PENELITIAN.....	24
3.2	MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN.....	24
3.2.1	<i>Analisis (Analyze)</i>	25
3.2.2	<i>Desain (Design)</i>	28
3.2.3	<i>Pengembangan (Development)</i>	34
3.2.4	<i>Implementasi (Implementation)</i>	35
3.2.5	<i>Evaluasi (Evaluation)</i>	37
3.3	SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN.....	38
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	38
3.5	ANALISIS DATA.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	HASIL.....	46
4.1.1	Hasil Tahap <i>Analisis (Analyze)</i>	46
4.1.2	Hasil Tahap <i>Perancangan (Design)</i>	48
4.1.3	Hasil Tahap <i>Pengembangan (Development)</i>	59
4.1.4	Hasil Tahap <i>Implementasi (Implementation)</i>	96
4.1.5	Hasil Tahap <i>Evaluasi (Evaluation)</i>	117
4.2	PEMBAHASAN.....	122
BAB V PENUTUP.....		137
5.1	SIMPULAN.....	137
5.2	SARAN.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....		140
LAMPIRAN.....		143

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemetaan Materi Pada E-Learning.....	29
Tabel 3. 2 Desain Pembelajaran Discovery Learning.....	33
Tabel 3. 3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
Tabel 3. 4 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar.....	41
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validitas Isi.....	41
Tabel 3. 6 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala.....	42
Tabel 3. 7 Rubrik Penilaian Respon Siswa dan Guru.....	43
Tabel 3. 8 Kriteria Penggolongan Respon Siswa dan Guru.....	44
Tabel 3. 9 Kriteria Keberhasilan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa.....	44
Tabel 4. 1 Rancangan Skenario Video Materi <i>It's A Beautiful Day</i>	50
Tabel 4. 2 Rancangan Skenario Video Materi <i>We Love What we Do</i>	53
Tabel 4. 3 Gambaran Evaluasi Pembelajaran dengan konsep Gamifikasi.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Pengembangan Konten Video Materi <i>It's Beautiful Day</i>	60
Tabel 4. 5 Hasil Pengembangan Konten Video Materi <i>We Love What we Do</i>	63
Tabel 4. 6 Hasil Pengembangan Konsep Gamifikasi.....	69
Tabel 4. 7 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Sebelum Revisi.....	83
Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Setelah Revisi.....	86
Tabel 4. 9 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	88
Tabel 4. 10 Saran dan Revisi Ahli Isi.....	89
Tabel 4. 11 Hasil Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran.....	90
Tabel 4. 12 Hasil Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran.....	92
Tabel 4. 13 Tabulasi Penilaian Ahli Media-Desain Pembelajaran.....	94
Tabel 4. 14 Saran dan Revisi Ahli Media-Desain Pembelajaran.....	95
Tabel 4. 15 Hasil Tes Evaluasi Pembelajaran.....	97
Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Perorangan.....	101

2.2.3	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	20
2.2.4	Gamifikasi.....	21
2.2.5	Perangkat Lunak.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		24
3.1	JENIS PENELITIAN.....	24
3.2	MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN.....	24
3.2.1	<i>Analisis (Analyze)</i>	25
3.2.2	<i>Desain (Design)</i>	28
3.2.3	<i>Pengembangan (Development)</i>	34
3.2.4	<i>Implementasi (Implementation)</i>	35
3.2.5	<i>Evaluasi (Evaluation)</i>	37
3.3	SURJEK DAN OBJEK PENELITIAN.....	38
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	38
3.5	ANALISIS DATA.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	HASIL.....	46
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	46
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan(<i>Design</i>).....	48
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	59
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	96
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	117
4.2	PEMBAHASAN.....	122
BAB V PENUTUP.....		137
5.1	SIMPULAN.....	137
5.2	SARAN.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....		140
LAMPIRAN.....		143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model ADHIE.....	26
Gambar 3. 2 Gambar Karakter Binatang Yang Di Tebak Dan Backdrops.....	34
Gambar 4. 1 Perancangan Struktur Menu Konten e-learning.....	58
Gambar 4. 2 Tampilan Karakter Dan Backdrops.....	71
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Utama Guru.....	72
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Utama Siswa.....	72
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Login.....	74
Gambar 4. 6 Hasil Pengembangan Pengantar Kegiatan Pembelajaran.....	74
Gambar 4. 7 Hasil Pengembangan Materi Kegiatan Pembelajaran.....	76
Gambar 4. 8 Hasil Pengembangan Pertemuan Kegiatan Pembelajaran.....	76
Gambar 4. 9 Hasil Pengembangan Pendahuluan.....	77
Gambar 4. 10 Hasil Pengembangan Stimulation.....	77
Gambar 4. 11 Hasil Pengembangan Problem Statemen.....	78
Gambar 4. 12 Hasil Pengembangan Kegiatan Pembelajaran(LKPD).....	79
Gambar 4. 13 Hasil Pengembangan Kegiatan Pembelajaran(Grup Diskusi).....	79
Gambar 4. 14 Hasil Pengembangan Halaman <i>Generalization</i>	80
Gambar 4. 15 Hasil dari pengembangan quiz.....	80
Gambar 4. 16 Hasil Dari Pengembangan Absensi.....	81
Gambar 4. 17 Hasil tampilan Award Badges.....	82
Gambar 4. 18 Hasil tampilan Gradebook.....	82
Gambar 4. 19 Tampilan hasil Implementasi.....	96
Gambar 4. 20 Grafik Hasil Tes Evaluasi Pembelajaran.....	100
Gambar 4. 21 Grafik Hasil Rekapitalasi Uji Coba Perorangan.....	103
Gambar 4. 22 Grafik Hasil Rekapitalasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	107
Gambar 4. 23 Grafik Hasil Rekapitalasi Uji Lapangan.....	111

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian.....	144
Lampiran 2 Hasil Wawancara Dan Observasi Guru.....	145
Lampiran 3 Kisi – Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	148
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	149
Lampiran 5 Hasil Angket Siswa.....	151
Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	152
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	174
Lampiran 8 Kisi - Kisi Angket Uji Ahli isi.....	182
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	183
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran.....	195
Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran.....	196
Lampiran 12 Angket Uji Coba Perorangan.....	208
Lampiran 13 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	215
Lampiran 14 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	217
Lampiran 15 Hasil Uji Caba Kelompok Kecil.....	225
Lampiran 16 Angket Uji Coba Lapangan.....	227
Lampiran 17 Hasil Uji Coba Angket Lapangan.....	234
Lampiran 18 Angket Respon Guru.....	235
Lampiran 19 Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian.....	238
Lampiran 20 Dokumentasi.....	240
