

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

Oleh

Putu Riska Sariani, NIM 1615051029

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: puturiskasariani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) memahami rancangan dan implementasi dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus, (2) mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan *Research and Development (RnD)* yang menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Katolik Santo Paulus. Pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan angket atau kuisioner serta wawancara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan untuk uji kevalidan konten pembelajaran dari hasil perhitungan validasi ahli yaitu ahli isi, media dan desain pembelajaran mendapatkan rata-rata skor sebesar 1,00 dengan kriteria sangat valid. Hasil penelitian menunjukkan hasil rancangan dan implementasi media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris berhasil diterapkan berdasarkan hasil uji validasi dari ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran dengan nilai rata-rata 1.00 dengan kriteria Sangat Valid. Hasil perolehan uji kriteria keberhasilan telah mencapai presentase 91,6% serta hasil rata-rata respon guru mendapatkan skor sebesar 48 dengan kriteria sangat positif.

Kata Kunci : *Research and Development, Edmodo, Bahasa Inggris, Discovery Learning, Gamification.*

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED DISCOVERY LEARNING WITH
GEMIFICATION CONCEPT IN ENGLISH SUBJECT GRADE VII IN SMP KATOLIK
SANTO PAULUS SINGARAJA**

Oleh

Putu Riska Sariani, NIM 1615051029

Informatics Engineering Education Program

Faculty Of Engineering And Vocational

Email: puturiskasariani@gmail.com

ABSTRAC

This study aims to (1) understand the design and implementation of learning media development based on Discovery Learning with the concept of gamification in English learning in 7th grades at Santo Paulus Catholic Junior High School, (2) to find out the responses of students and teachers toward the development of learning media based on Discovery Learning with the concept of gamification in 7th grades English learning at Santo Paulus Catholic Junior High School.

The type of research used in is Development Research and Development (RnD) which applies the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This study involved 7th grade students and English teachers at the Santo Paulus Catholic Junior High School. Data retrieval in the study was carried out using questionnaires and direct interviews.

The results showed that to test the validity of learning content from the results of expert validation calculations, namely content, media and learning design experts get an average score of 1.00 with very valid criteria. The results showed the design and implementation of learning media based on Discovery Learning with the concept of gamification in English learning successfully applied based on the results of the validation test from content experts, design experts, and instructional media experts with an average value of 1.00 with Very Valid criteria.

Key Words: Research and Development, Edmodo, Bahasa Inggris, Discovery Learning, Gamification.