

ABSTRAK

Fiksan Duwila, 2024. Aplikasi Gamifikasi Berbasis *Classcraft* Pada Materi Gempa Bumi Untuk Siswa SMP Negeri 2 Halmahera Barat. Dibimbing oleh Bapak **Dr. Saprudin, S.Pd., M.Pd** Selaku Pembimbing I dan **Bapak Dr. Hi. Iqbal Limatahu, S.Pd., M.Si** Selaku Pembimbing II

Penelitian ini dilakukan bertujuan: (1) Membuat aplikasi gamifikasi berbasis classcraft untuk pembelajaran gempa bumi bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Halmahera Barat. (2) Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran gempa bumi di kelas VII SMP Negeri 2 Halmahera Barat. (3) Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi gamifikasi untuk pembelajaran gempa bumi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Halmahera Barat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan tahapan ADDIE Yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara umum produk gamifikasi materi gempa bumi berbasis *Classcraft* yang dihasilkan pada penelitian ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi ahli media di kategori sangat layak dengan presentase 90%, ahli materi 82% dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa 89% dengan kategori layak untuk tanggapan guru mata pelajaran sangat setuju dengan presentase 92%. Tanggapan siswa dinyatakan sangat baik dengan besar presentase 97%.

Kata Kunci : **Gamifikasi, Classcraft, gempa bumi**

ABSTRACT

Fiksan Duwila, 2024.Classcraft-based gamification application on earthquake material for students of SMP Negeri 2 West Halmahera. Guided by **Mr. Dr. Saprudin, S.Pd., M.Pd** as Supervisor I and **Mr. Dr. Hi. Iqbal Limatahu, S.Pd., M.Si** as Supervisor II

This research was conducted with the aim of: (1) Creating a classcraft-based gamification application for earthquake learning for grade VII students of SMP Negeri 2 West Halmahera. (2) To find out the teacher's response to gamification applications in earthquake learning in grade VII SMP Negeri 2 West Halmahera. (3) To determine student responses to the use of gamification applications for earthquake learning in grade VII students of SMP Negeri 2 West Halmahera. The type of research used is development research with ADDIE stages which consist of 5 stages, namely Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. The results of the analysis show that in general, the gamification products of Classcraft-based earthquake material produced in this study are declared suitable for use in learning. This is shown by the validation results of media experts in the very service category with a percentage of 90%, material experts 82% with the very decent category and linguists 89% with the decent category for subject teacher responses strongly agree with a percentage of 92%. Student responses were stated to be very good with a large percentage of 97%.

Keywords : **Gamification,Classcraft, earthquakes**