

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BELAJAR MURID KELAS IV DI
SEKOLAH DASAR KUIN UTARA 4 BANJARMASIN**

RAHMAH FADHLIAH HASAN

2421235320009



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BELAJAR MURID KELAS IV DI
SEKOLAH DASAR KUIN UTARA 4 BANJARMASIN**

RAHMAH FADHLIAH HASAN

2421235320009

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Teknologi
Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

NASKAH TESIS INI DISETUJUI UNTUK
DIUSULKAN KEPADA DEWAN PENGUJI

"PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR KUIN UTARA 4 BANJARMASIN"

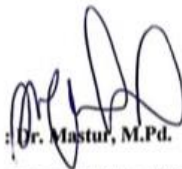
OLEH :
RAHMAH FADHLIAH HASAN
2421235320009



PEMBIMBING I

: Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.

NIP. 19581111 198403 1 005



PEMBIMBING II

: Dr. Mastur, M.Pd.

NIP. 19870715 201903 1 013

HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Calon Magister : Rahmah Fadhliah Hasan

NIM : 2421235320009

Disetujui Pada Tanggal : 17 Juli 2026

Oleh Dewan Penguji :

1 Dr. Muhammad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 001

(Ketua)

2 Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 19581111 198403 1 005

(Penguji II)

3 Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 201903 1 013

(Penguji III)

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 2001903 1 013

HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING

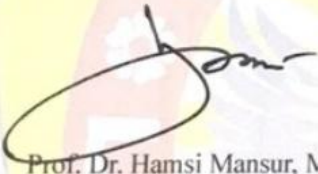
PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BELAJAR MURID KELAS IV DI SEKOLAH DASAR KUIN UTARA 4 BANJARMASIN

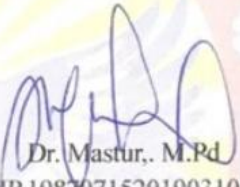
Calon Magister : Rahmah Fadhlihah Hasan
NIM : 2421235320009
Prodi : S2 Teknologi Pendidikan

Disetujui Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
(NIP.195811111984031005)


Dr. Mastur, M.Pd
(NIP.198707152019031015)

Diketahui

Koordinator Program Studi Magister
Teknologi Pendidikan

Direktur Pascasarjana



Dr. Mastur, M.Pd
(NIP.195811111984031005)



Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
(NIP.196805071993031020)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmah Fadhliah Hasan
NIM : 2421235320009
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
Judul Tesis : **"Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Website
untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Murid
Kelas IV Sekolah Dasar Kuin Utara 4 Banjarmasin"**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dicantumkan sebagai kutipan/acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber kutipan dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, plagiat maupun manipulasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan tanpa paksaan dari siapapun.

Banjarmasin, 15 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Rahmah Fadhliah Hasan

NIM. 2421235320009

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep matematika siswa kelas IV pada materi bangun ruang akibat pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media gamifikasi berbasis website, mengetahui kelayakan, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) di SD Negeri Kuin Utara 4 Banjarmasin dengan subjek 26 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui validasi ahli media dan materi, angket respons siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas, dan N-Gain. Media yang dikembangkan memuat materi bangun ruang dengan fitur poin, level, *badge*, *reward*, kuis interaktif, umpan balik otomatis, gambar, video, dan kalkulator. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 72% dan ahli materi 71,6%, keduanya berkategori baik sehingga media dinyatakan layak digunakan. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,6208 atau 62,08% dengan kategori sedang, yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan demikian, media gamifikasi berbasis website layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi bangun ruang.

Kata kunci : Media gamifikasi, website pembelajaran, bangun ruang, pemahaman konsep matematika, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of mathematical concept understanding among fourth-grade students regarding 3D shapes, a result of instruction dominated by lectures and textbook usage. The study aimed to develop a website-based gamified learning medium, assess its feasibility, and evaluate its effectiveness in enhancing students' understanding of mathematical concepts. A Research and Development (R&D) approach utilizing the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) was employed at SD Negeri Kuin Utara 4 Banjarmasin, involving 26 fourth-grade students. Data were collected through expert validation (media and subject matter), student response questionnaires, and pre- and post-tests. Data analysis encompassed descriptive analysis, normality and homogeneity tests, and N-Gain analysis. The developed medium covers 3D shape concepts and incorporates features such as points, levels, badges, rewards, interactive quizzes, automated feedback, images, videos, and a calculator. Validation results yielded scores of 72% from the media expert and 71.6% from the subject matter expert; both ratings fell into the "good" category, deeming the medium suitable for use. Effectiveness testing revealed an average N-Gain of 0.6208 (62.08%), classified as "moderate," indicating an improvement in students' understanding of mathematical concepts. Consequently, the website-based gamified medium is considered feasible and reasonably effective for teaching 3D shape concepts in mathematics.

Keywords: Gamification media, learning website, spatial geometry, understanding of mathematical concepts, elementary school students

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur khadirat Allah SWT yang telah memberikan Hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Tujuan penyusunan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Website untuk Pemahaman Konsep Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kuin Utara 4 Banjarmasin" tepat waktu.

Penelitian tesis ini disusun sebagai salah satu tahapan dalam proses Pendidikan Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lmabung Mangkurat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa modul digital interaktif dan relevan guna mengatasi masalah rendahnya kemampuan konseptual murid SD Negeri Kuin Utara 4 Banjarmasin pada pembelajaran Matematika, khusus nya pada materi bilangan bangun ruang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mastur, M.Pd selaku Koordinator Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dan sekaligus Dosen Pembimbing kedua
2. Prof. Dr. Hamsi Mansur, .M.M.Pd selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran, dalam penulisan tesis ini sehingga diselesaikan dengan baik.

3. Dr. Muhammad Arifuddin .M.Pd. selaku dosen penguji beserta seluruh dosen dan staf administrasi Program Studi S2 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, fasilitas, serta pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
4. Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat.
5. Kepala Sekolah, guru, serta murid SD Negeri Kuin Utara 4 Banjarmasin yang telah memberikan izin, kerja sama, serta partisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Kedua Orang Tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat tanpa henti selama proses penyusunan tesis ini.
7. Teman-teman Teknologi Pendidikan angkatan 2024 yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan selama proses penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembang ilmu pengetahuan, dunia pendidikan, serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Banjarmasin, 12 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

Halalaman

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iv
PERMOHONAN SIDANG TESIS	v
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Manfaat Penelitian	15
1.5 Spesifikasi Produk	16
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi, dan Batasan Penelitian	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Model Pengembangan 4D	22
2.2 Media Pembelajaran Gamifikasi	27
2.3 Website	30
2.4 Kelayakan Produk	34
2.5 Mata Pelajaran Matematika	38
2.6 Kemampuan Konseptual	45
2.7 Karakteristik Siswa Kelas IV	47
2.8 Landasan teori Belajar	49
2.9 Penelitian relevan	58
2.10 Kerangka berpikir	62
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	65
3.2 Model pengembangan	66
3.3 Definisi Operasional Karakteristik	70
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	72

3.5 Desain Uji Coba Produk	73
3.6 Instrumen Penelitian	73
3.7 Teknik pengumpulan data	77
3.8 Teknik analisis data	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Lokasi Penelitian	82
4.2 Hasil Pengembangan Produk	83
4.3 Pembahasan	113
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	124
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

	Halaman
Kategori N-Gain	81
Kategori Kepraktisan Media	79
Hasil Validasi Ahli Materi	103
Hasil Validasi Media	105

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Desain Uji Coba Produk	
Gambar Flowchart	94
Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk	108
Tabel Hasil Perhitungan N-Gain	110

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	133
Lampiran 2 Kisi-kisi Wawancara Guru	134
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru	136
Lampiran 4. Rekap Hasil Wawancara Guru	138
Lampiran 5. Hasil Uji Normal Dokumentasi Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Website	140