

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW:
PEMBELAJARAN GAME BERBASIS GDEVELOP

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
KAMPUS MERDEKA (MSIB) BATCH VI**



Oleh:

SHUBAH SHOFIA

NIM: 2110130220015

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW:
PEMBELAJARAN GAME BERBASIS GDEVELOP

Disusun oleh :

Shubah Shofia

2110130220015

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

NIP. 195811111984031005

Qomario, M.Pd.

NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA




NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW:
PEMBELAJARAN GAME BERBASIS GDEVELOP

Disusun oleh :
Shubah Shofia
2110130220015



Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 2 Juli 2025

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji Utama Prof. Dr. Deasy Arisanty, S.Si., M.Sc		08 SEP 2025
Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		08 SEP 2025
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario, S.Pd., M.Pd.		08 SEP 2025

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 198012282005012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shubah Shofia

NIM : 2110130220015

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMBELAJARAN GAME*
BERBASIS GDEVELOP

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 13 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Shubah Shofia

2110130220015

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, dengan segala rasa syukur yang tak terhingga, penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan dari pembuatan Laporan Akhir ini untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban dalam keikutsertaan Kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya, jazakumullah khairan katsira kepada:

1. Almamater tercinta, kampus perjuangan Universitas Lambung Mangkurat yang telah mewadahi dan memberikan penulis kesempatan untuk menyelesaikan studi S1.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
3. Yayasan Hasnur Centre (YHC) dan Hasnur Group selaku penyelenggara Kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).
4. Codero Banjarmasin, sebagai tempat saya magang dan merasakan langsung dinamika dunia profesional.

5. Rektor Universitas Lambung Mangkurat Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE, M.Si.
6. Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si., IPU., ASEAN Eng. Selaku koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat.
7. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Ibu Susanti Sufyadi, M.Pd., M.A.
8. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., sebagai dosen pembimbing akademik, yang telah memberikan ilmu, waktu, dan bimbingan yang tak terhingga, serta dedikasinya dalam mendidik sedari awal hingga penulis mencapai semester akhir.
9. Bapak Qomario, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua.
10. Seluruh Tenaga Pendidik Program Studi Teknologi Pendidikan, yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya, serta kepada tenaga kependidikan yang senantiasa membantu kelancaran administrasi dan segala proses perkuliahan.
11. Ibunda, Ayahanda dan Kakak saya tercinta, yang telah memberikan seluruh kasih sayang, pengorbanan, dukungan dan doa, sehingga penulis dapat mengatasi segala rintangan dan akhirnya sampai pada titik ini.
12. Rusminah, Maimunah, Ririn, dan Raissa, Teman-teman penulis yang luar biasa, Terima kasih telah bersama-sama dan saling mendukung.
13. Bharada Amirul Sultan yang selalu memberikan semangat dan menguatkan di setiap langkah perjalanan penulis sampai saat ini.

14. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang turut memberikan kontribusi, bantuan, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa kehadiran dan peran kalian, proses ini tidak akan bermakna.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Sekian dan terima kasih.

Banjarmasin, 13 Mei 2025

Penulis,

Shubah Shofia

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan."

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

"Tapi lamun sudah jadi, kada bulih batinggi hati. Harus kaya ilmu banih, makin baisy makin batunduk".

Dalas- JEFF Banjar

Hasil penelitian ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kekuatan-Nya, kepada kedua orang tua tercinta yang tak henti memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan di setiap langkah hidup penulis, kepada keluarga besar yang selalu menjadi sumber semangat, kepada dosen pembimbing dan para pendidik yang telah menginspirasi, kepada angkatan GENETIV21 rekan-rekan seperjuangan, kepada semua pihak yang hadir dan berkontribusi dalam perjalanan penulis, serta kepada diri saya sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan hingga akhirnya laporan ini dapat terselesaikan.

Systematic literature review: pembelajaran game berbasis gdevelop

Shubah Shofia ⁽¹⁾*, **Hamsi Mansur** ⁽²⁾, **Qomario** ⁽³⁾.

⁽¹⁾ (Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70123)

Corresponding Author Email: shubahshofia@gmail.com / Received date: DD/MM/YYYY; Accepted date: DD/MM/YYYY

Abstrak

Media pembelajaran *game* berbasis GDevelop terbukti layak dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena GDevelop sebagai platform *game-based-learning* memberikan solusi inovatif dalam pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivisme. Penelitian ini bertujuan melakukan kajian pustaka secara sistematis atau *Systematic Literature Review (SLR)* guna menganalisis kondisi faktual serta potensi pemanfaatan GDevelop sebagai alat yang layak digunakan untuk media pembelajaran. Artikel yang dipakai berjumlah 13 sesuai dengan pembahasan mengenai GDevelop dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tinjauan literatur, dapat disimpulkan bahwa *game* berbasis GDevelop dapat memberikan kemudahan bagi pengembang dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kondisi lapangan, terbukti penggunaan *game* edukasi berbasis GDevelop mampu meningkatkan keterampilan penalaran siswa, memperdalam pemahaman konsep matematika, serta keterampilan praktis dalam bidang lainnya. Diharapkan hasil kajian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif, dengan rekomendasi diadakannya pelatihan bagi guru, pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum yang ada serta adanya penelitian lebih lanjut terkait efektivitas penggunaan GDevelop dalam berbagai jenjang pendidikan.

Kata kunci: GDevelop; Media Pembelajaran;

Systematic literature review: Gdevelop-based game learning

Shubah Shofia ⁽¹⁾ *, **Hamsi Mansur** ⁽²⁾, **Qomario** ⁽³⁾.

⁽¹⁾ (Educational Technology Study Program, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70123)

Corresponding Author Email: shubahshofia@gmail.com / Received date: DD/MM/YYYY; Accepted date: DD/MM/YYYY

Abstract

GDevelop-based game learning media has proven feasible and able to increase learning effectiveness because GDevelop as a game-based learning platform provides innovative solutions in a learning approach by constructivism theory. This study aims to conduct a systematic literature review (SLR) to analyze the factual conditions and potential use of GDevelop as a tool that is suitable for use as a learning media. The articles used are 13 the discussion of GDevelop in learning. Based on the results of the literature review, it can be concluded that GDevelop-based games can provide convenience for developers in creating interactive and fun learning media. Conditions in the field, it is proven that the use of GDevelop-based educational games can improve students' reasoning skills, and deepen their understanding of mathematical concepts, and practical skills in other fields. It is hoped that the results of this study can contribute to the development of more effective and adaptive learning methods, with recommendations for training for teachers, developing content that is by the existing curriculum, and further research related to the effectiveness of using GDevelop in various levels of education.

Keyword: GDevelop; Learning Media;

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penulisan.....	4
C. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Profil Perusahaan	5
1. Profil Organisasi.....	5
2. Visi dan Misi	6
3. Struktur Organisasi.....	7
B. Deskripsi Kegiatan.....	8
C. Jadwal Kegiatan	13
D. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	14
E. GDevelop	19
F. Media Pembelajaran.....	21
G. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III	26
METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Metode Penelitian	26
B. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	27
BAB IV	28
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28

A. Kegiatan MSIB Batch VI YHC Unit Codero.....	28
B. Hasil Penelitian	48
BAB V.....	62
KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Yayasan Hasnur Centre	5
Gambar 2. Struktur Organisasi Yayasan Hasnur Centre.....	8
Gambar 3. Kerangka Berpikir	25
Gambar 4. Langkah-Langkah SLR	26
Gambar 5. Pembekalan YHC	68
Gambar 6. Pembukaan MSIB Batch 6 YHC QUIP	68
Gambar 7. Training Class Coding & Robotic	68
Gambar 8. Class di Centre & Sekolah	69
Gambar 9. Triall Class	69
Gambar 10. Event Exhibition dan JurassicTech.....	70
Gambar 11. Working Learning Internship (WLI).....	70
Gambar 12. Bonding YHC QuIP Batch 6.....	71
Gambar 13. Laporan Akhir Magang	71
Gambar 14. Penutupan MSIB Batch 6 YHC	71
Gambar 15. GDevelop	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktivitas Bulanan.....	28
Tabel 2. Kondisi Faktual & Pemanfaatan GDevelop.....	48