



**PENGEMBANGAN WEB PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERGAMIFIKASI TOPIK PELUANG KELAS IX**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendidikan Komputer

Oleh

ATIKA SURIE

NIM 2010131220001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

**PENGEMBANGAN WEB PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERGAMIFIKASI TOPIK PELUANG KELAS IX**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendidikan Komputer

Oleh

ATIKA SURIE

NIM 2010131220001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN WEB PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERGAMIFIKASI TOPIK PELUANG KELAS IX**

Oleh:

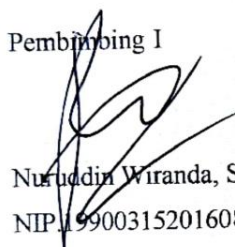
Atika Surie

NIM 2010131220001

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal
4 juli 2024 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji:

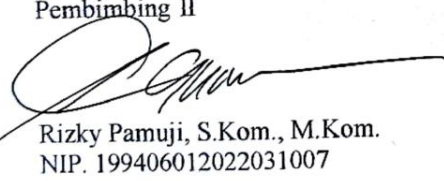
Pembimbing I


Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.
NIP. 19900315201608101001

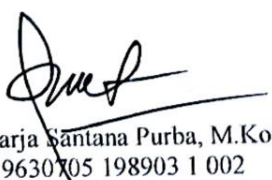
Anggota Dewan Penguji

1. Dr. Harja Santana Purba, M.Kom
2. Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom

Pembimbing II


Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199406012022031007

Program Studi Pendidikan Komputer
ULM Koordinator


Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP. 19630705 198903 1 002

Banjarmasin, 18 Juli 2024
Jurusan PMIPA FKIP

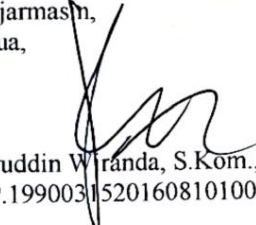


LEMBAR PERSETUJUAN

Untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Atika Suric NIM 2010131220001 dengan judul "Pengembangan Web Pembelajaran Interaktif Bergamifikasi Topik Peluang Kelas IX" telah disetujui oleh dewan penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.


Banjarmasin,
Ketua,

Tanggal, 18/7/2024


Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.
NIP.19900315201608101001

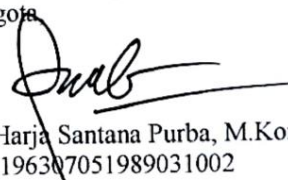
Anggota,

Tanggal, 18/7/2024


Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199406012022031007


Anggota

Tanggal, 18/7/24


Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP.196307051989031002

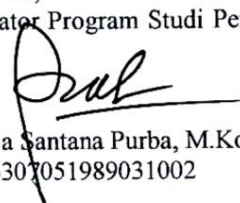
Anggota,

Tanggal, 18/7/2024


Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP. 196601281993032002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 18/7/24


Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP.196307051989031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 18 Juli 2024



Atika Surie
NIM. 2010131220001

PENGEMBANGAN WEB PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERGAMIFIKASI
TOPIK PELUANG KELAS IX (Oleh : Atika Surie ; Pembimbing : Nuruddin
Wiranda ; Rizky Pamuji ; 2024; 71 halaman)

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan web pembelajaran interaktif dengan unsur gamifikasi topik Peluang pada kelas IX-SMP. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan web pembelajaran interaktif dengan unsur gamifikasi topik Peluang kelas IX-SMP. Metode yang digunakan pada pengembangan web pembelajaran interaktif ini adalah Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dibatasi yaitu: Analysis, Design, Development dan Evaluation. Hasil dari penelitian ini adalah web pembelajaran interaktif dengan unsur gamifikasi topik Peluang kelas IX-SMP yang dikembangkan dengan teknologi seperti HTML, CSS, Bootstrap, Javascript, PHP, MySQL, JSON, Laravel, MathJax, Unity, Vuforia, Blender, Visual Studio Code, Canva, Capcut dan Draw.io. Web pembelajaran interaktif ini diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memenuhi standar validitas, kemudahan dan efektivitas. Hasil uji validitas pada ahli materi mencapai 92% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan untuk validitas ahli media mencapai 75% dengan kriteria tinggi sehingga dapat dinyatakan valid.

Kata Kunci: ADDIE, Gamifikasi, Media Pembelajaran Interaktif, Peluang, Research And Development.

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING WEB WITH GAMIFICATION TOPIC OPPORTUNITIES FOR CLASS IX (By: Atika Surie; Supervisor: Nuruddin Wiranda; Rizky Pamuji; 2024; 71 page)

ABSTRACT

The aim of this research is to develop an interactive learning web with elements of gamification on the topic of Opportunities in class IX-SMP. This research also aims to determine the validity of developing an interactive learning web with elements of gamification on the topic of opportunities for class IX-SMP. The method used in developing this interactive learning web is Research and Development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model which is limited to: Analysis, Design, Development and Evaluation. The result of this research is an interactive learning web with elements of gamification on the topic Opportunities for class IX-SMP which was developed with technologies such as HTML, CSS, Bootstrap, Javascript, PHP, MySQL, JSON, Laravel, MathJax, Unity, Vuforia, Blender, Visual Studio Code, Canva, Capcut and Draw.io. This interactive learning web was validated by material experts and media experts to meet the standards of validity, convenience and effectiveness. The validity test results for material experts reached 92% with very high criteria, while for media experts the validity reached 75% with high criteria so that it could be declared valid.

Keywords: *ADDIE, Gamification, Interactive Learning Media, Opportunities, Research And Development.*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya yang berjudul “Pengembangan Web Pembelajaran Interaktif Bergamifikasi Topik Peluang Kelas IX”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program Strata-1 Pendidikan Komputer.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan dukungan dan saran. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM Banjarmasin.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM Banjarmasin.
4. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen pembimbing I.
5. Rizky Pamuji, M. Kom. selaku Dosen pembimbing II.
6. Dr. Harja Santana Purba, M.Kom. selaku dosen penguji I.
7. Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom. selaku dosen penguji II.
8. Wida Khairina, S.Pd. dan Delsika Pramata Sari, M.Pd. selaku validator ahli materi.
9. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T. dan Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., selaku validator ahli media.
10. Delsika Pramata Sari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
11. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM yang telah memberikan motivasi dan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti.

12. Orang tua, adik, nenek dan special person Z.G.A yang selalu memberikan semangat, bantuan, dukungan dan doa untuk bisa menyelesaikan skripsi dengan hasil yang terbaik.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 20 di Program Studi Pendidikan Komputer yang telah saling memberikan semangat dan bantuan.

Dengan semua kontribusi dan saran yang diberikan kepada peneliti, semoga Allah SWT memberikan kemudahan untuk semua urusan kita. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat berharap kritik dan saran yang membangun dapat digunakan untuk perbaikan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Banjarmasin, 18 Juli 2024



Atika Surie

NIM. 2010131220001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Spesifikasi Produk	4
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi, dan Batasan Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian dan Pengembangan	6
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	8
2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web	10
2.4 Teknologi Media Interaktif Berbasis Web	11
2.5 Gamifikasi	13
2.6 Peluang	15
2.7 Kriteria Kevalidan Produk	15
2.8 Penelitian Relevan	17
2.9 Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Definisi Operasional Karakteristik	22

3.3	Teknik Pengumpulan Data	23
3.4	Instrumen Penelitian	24
3.5	Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	29
4.2	Kevalidan Media Pembelajaran.....	63
4.3	Pembahasan	65
BAB V PENUTUP		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Instrument validasi ahli media	24
Tabel 3. 2 Instrument validasi ahli materi.....	25
Tabel 3. 3 Skor Skala Likert Validitas Materi dan Media	26
Tabel 3. 4 Kriteria presentase capaian kevalidan.....	27
Tabel 4. 1 Analisis elemen gamifikasi	32
Tabel 4. 2 Analisis teknologi	35
Tabel 4. 3 Analisis perangkat lunak.....	36
Tabel 4. 4 Tabel hasil validasi ahli materi	63
Tabel 4. 5 Tabel hasil validasi media.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Tahapan ADDIE Model	7
Gambar 2. 2 Kerangka berpikir.....	20
Gambar 4. 1 Flowchart.....	38
Gambar 4. 2 Use case diagram.....	40
Gambar 4. 3 Rancangan Database	41
Gambar 4. 4 Rancangan halaman login	42
Gambar 4. 5 Rancangan halaman registrasi	43
Gambar 4. 6 Rancangan halaman beranda.....	43
Gambar 4. 7 Rancangan halaman materi	44
Gambar 4. 8 Rancangan halaman bereksplorasi.....	45
Gambar 4. 9 Rancangan halaman evaluasi	45
Gambar 4. 10 Rancangan halaman informasi	46
Gambar 4. 11 Rancangan halaman profil siswa.....	46
Gambar 4. 12 Rancangan halaman kuis.....	47
Gambar 4. 13 Rancangan halaman leaderboard.....	47
Gambar 4. 14 Rancangan halaman CP dan ATP	48
Gambar 4. 15 Halaman login	49
Gambar 4. 16 Halaman dashboard	50
Gambar 4. 17 Halaman Informasi.....	51
Gambar 4. 18 Halaman Informasi.....	51
Gambar 4. 19 Halaman materi	52
Gambar 4. 20 Cek jawaban	53
Gambar 4. 21 Halaman petunjuk pengerjaan kuis	53
Gambar 4. 22 Halaman kuis.....	54
Gambar 4. 23 Halaman hasil nilai kuis	54
Gambar 4. 24 Halaman petunjuk pengerjaan evaluasi.....	55
Gambar 4. 25 Halaman evaluasi	56
Gambar 4. 26 Tampilan hasil evaluasi.....	56
Gambar 4. 27 Halaman login guru	57
Gambar 4. 28 Halaman data siswa.....	57
Gambar 4. 29 Halaman nilai siswa	58
Gambar 4. 30 Point	59
Gambar 4. 31 Halaman leaderboard.....	60
Gambar 4. 32 Halaman profil siswa.....	61
Gambar 4. 33 Tampilan perolehan lencana.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Barcode Modul Pembelajaran	73
Lampiran 2 Barcode Media Pembelajaran.....	73
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi I	74
Lampiran 4 Lembar Validasi Materi II	79
Lampiran 5 Lembar Validasi Media I.....	84
Lampiran 6 Lembar Validasi Media II.....	87
Lampiran 7 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I & II	90