



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB PADA TOPIK SISTEM KOMPUTER
KELAS VII DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI**

SKRIPSI

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

Oleh : Zulfian Yafi Rizani
NIM 2010131210012

**JURUSAN PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB PADA TOPIK SISTEM KOMPUTER
KELAS VII DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI**

SKRIPSI

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

Oleh : Zulfian Yafi Rizani
NIM 2010131210012

**JURUSAN PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Zulfian Yafi Rizani 2010131210012 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Topik Sistem Komputer Kelas VII dengan Pendekatan Gamifikasi" telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai Syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin
Ketua,

Tanggal, 11/7/2025

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

Anggota,

Tanggal, 11/7/2025

Rizky Pamuji, M.Kom.
NIP. 199406012022031007

Anggota,

Tanggal, 9/7/2025

Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.
NIP. 198503312012121002

Anggota,

Tanggal, 9/7/2025

Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T.
NIP. 199311102020121008

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 11/7/25

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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA TOPIK SISTEM KOMPUTER KELAS VII DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI

Oleh :

Zulfian Yafi Rizani
NIM 2010131210012

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 30 Juni 2025 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji :
Ketua Penguji/Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji :

1. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.
2. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T.

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

Sekretaris Penguji/Pembimbing II

Rizky Pamuji, M.Kom.
NIP. 199406012022031007

Banjarmasin, Juni 2025

Program Studi Pendidikan Komputer, Jurusan PMIPA FKIP ULM
Koordinator,
Ketua

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

Dr. Syahmani, M.Si.

NIP. 1974080520060042002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Topik Sistem Komputer Kelas VII dengan Pendekatan Gamifikasi” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 12 Juli 2025



Zulfian Yafi Rizani
NIM 2010131210012

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA TOPIK SISTEM KOMPUTER KELAS VII DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI (Oleh: Zulfian Yafi Rizani; Pembimbing: Nuruddin Wiranda, Rizky Pamuji; 2025; 82 halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan gamifikasi pada materi sistem komputer untuk peserta didik kelas VII SMP, serta mengevaluasi tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Materi sistem komputer dipilih karena bersifat kompleks dan teknis, sehingga diperlukan pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa. Gamifikasi digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif melalui integrasi gamifikasi. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, namun dibatasi hanya sampai tahap evaluasi. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan menggunakan teknologi seperti HTML, CSS, PHP, Laravel, JavaScript, Bootstrap, MySQL, serta didesain menggunakan Figma, Draw.io, dan Canva. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, dengan data diperoleh melalui instrumen angket validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media ini mengintegrasikan empat elemen gamifikasi, yaitu poin, bilah kemajuan, rencana, dan papan peringkat. Elemen-elemen ini memberikan umpan balik visual, pengakuan atas pencapaian, serta mendorong keterlibatan dan semangat kompetitif siswa. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 86,67% dari ahli materi (kategori sangat tinggi) dan 72,50% dari ahli media (kategori tinggi), sehingga media dinyatakan valid untuk digunakan.

Kata kunci: gamifikasi, media pembelajaran interaktif, sistem komputer, web.

DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON THE TOPIC OF CLASS VII COMPUTER SYSTEMS WITH A GAMIFICATION APPROACH (Oleh: Zulfian Yafi Rizani; Pembimbing: Nuruddin Wiranda, Rizky Pamuji; 2025; 82 halaman)

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive web-based learning media using a gamification approach for teaching computer systems material to seventh-grade junior high school students, as well as to evaluate the validity level of the developed media. The topic was chosen due to its complex and technical nature, requiring an approach that enhances students' understanding, engagement, and motivation. Gamification is used as a fun and competitive learning strategy through its integration in the media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, limited only to the evaluation stage. ADDIE consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was developed using HTML, CSS, PHP, Laravel, JavaScript, Bootstrap, and MySQL, and designed with Figma, Draw.io, and Canva. The data were analyzed quantitatively through validation instruments completed by subject matter and media experts. The media integrates four gamification elements: points, progress bars, badges, and leaderboards. These elements provide visual feedback, recognize achievement, and promote student engagement and healthy competition. Validation results showed a score of 86.67% from subject matter experts (very high category) and 72.50% from media experts (high category), indicating that the media is valid for use in learning.

Keywords: computer system, gamification, interactive learning media, web.

Disetujui oleh:
Pembimbing I,

Tanggal, 19/.../2025

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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Topik Sistem Komputer Kelas VII Dengan Pendekatan Gamifikasi”. Skripsi ini ditunjukkan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM). Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer ULM Banjarmasin.
4. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs. dan Rizky Pamuji, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membantu dan memberikan masukan selama pengerjaan skripsi ini.
5. Rahmawati, S.Pd. dan Novan Alkaf B. S, S.Kom., M.T. selaku validator materi yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Novan Alkaf B.S., S.Kom., M.T. dan Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T. selaku validator media yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Banjarmasin, 12 Juli 2025



Zulfian Yafi Rizani
NIM 2010131210012

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran Interaktif	6
2.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web	6
2.3 Sistem Komputer	9
2.4 Gamifikasi	12
2.5 Penelitian yang Relevan	15
2.6 Kriteria Kevalidan Produk	17
2.7 Kerangka Berfikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Model Pengembangan	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4 Instrumen Penelitian	26
3.5 Teknis Analisis Data	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	30
4.2 Kevalidan Media Pembelajaran.....	68
4.3 Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	77
5.1 Simpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	20
Gambar 3.1 Tahapan Metode ADDIE	22
Gambar 4.1 Flowchart Media Pembelajaran.....	38
Gambar 4.2 Use case Media Pembelajaran.....	40
Gambar 4.3 Rancangan Basis Data.....	41
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Login	43
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Beranda	44
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Utama Siswa	44
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Materi	45
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Sub Materi.....	45
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Sub Materi.....	46
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Latihan	46
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Kuis	47
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Evaluasi	47
Gambar 4.13 Rancangan Progress Belajar Siswa	48
Gambar 4.14 Rancangan Poin Siswa	48
Gambar 4.15 Rancangan Lencana Siswa.....	49
Gambar 4.16 Rancangan Papan Peringkat Siswa	49
Gambar 4.17 Modul yang Digunakan pada Media Pembelajaran	50
Gambar 4.18 Landing Page.....	51
Gambar 4.19 Halaman Login.....	52
Gambar 4.20 Halaman Register	52
Gambar 4.21 Halaman Beranda Siswa.....	53
Gambar 4.22 Halaman Materi berupa Teks dan Gambar	54
Gambar 4.23 Halaman Materi berupa Video	54
Gambar 4.24 Latihan Mengkategorikan	55
Gambar 4.25 Latihan Memilih Titik Pada Gambar	55
Gambar 4.26 Latihan Pilihan Ganda Kompleks	56
Gambar 4.27 Latihan Mengurutkan Tahapan	56
Gambar 4.28 Latihan Menandai Jawaban yang Tersedia	57
Gambar 4.29 Halaman Kuis.....	57
Gambar 4.30 Halaman Evaluasi.....	58
Gambar 4.31 Halaman Informasi Materi	58
Gambar 4.32 Halaman Beranda Guru	59
Gambar 4.33 Halaman Pengelola Akun.....	59
Gambar 4.34 Halaman Edit Akun.....	60
Gambar 4.35 Halaman Progress Siswa	60
Gambar 4.36 Halaman Laporan Belajar Siswa	61
Gambar 4.37 Halaman Laporan Belajar Siswa 2	61

Gambar 4.38 Halaman Laporan Belajar Siswa 3	61
Gambar 4.39 Halaman Hasil Kuis	62
Gambar 4.40 Hasil Export 1.....	62
Gambar 4.41 Hasil Export 2.....	63
Gambar 4.42 Tampilan Elemen Bilah Kemajuan	64
Gambar 4.43 Kode Program pada Elemen Bilah Kemajuan.....	64
Gambar 4.44 Tampilan Elemen Poin	65
Gambar 4.45 Kode Program pada Elemen Poin	65
Gambar 4.46 Tampilan Elemen Lencana.....	66
Gambar 4.47 Kode Program pada Elemen Lencana	67
Gambar 4.48 Tampilan Elemen Papan Peringkat	68
Gambar 4.49 Kode Program pada Elemen Papan Peringkat.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran.....	24
Tabel 3.2 Instrumen Angket Ahli Materi.....	27
Tabel 3.3 Instrumen Angket Ahli Media	27
Tabel 3.4 Pedoman Skor Butir Instrumen.....	28
Tabel 3.5 Kriteria Validitas.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Tautan Modul Ajar	84
Lampiran 2 Tautan Media Pembelajaran	84
Lampiran 3 Lembar Validitas Materi I	85
Lampiran 4 Lembar Validitas Materi II	88
Lampiran 5 Lembar Validitas Media I.....	93
Lampiran 6 Lembar Validitas Media II	96
Lampiran 7 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	99
Lampiran 8 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing II.....	100