



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB PADA MATERI HOW MUCH IS IT DENGAN
METODE GAMIFIKASI UNTUK KELAS V SD**

SKRIPSI

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

Oleh:

Fahrurrazi

NIM 1910131210002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB PADA MATERI HOW MUCH IS IT DENGAN
METODE GAMIFIKASI UNTUK KELAS V SD**

SKRIPSI

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

Oleh:

Fahrurrazi

NIM 1910131210002

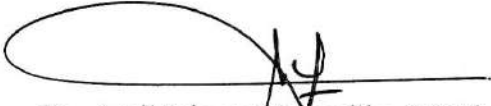
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

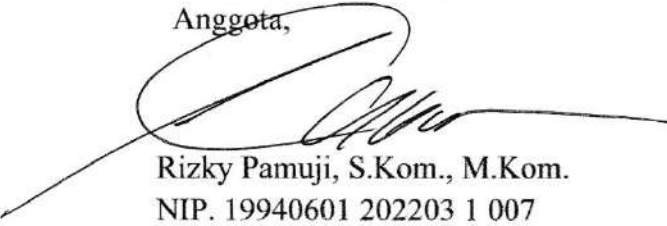
Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Fahrurrazi NIM 19101210002 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi How Much Is It Dengan Metode Gamifikasi Untuk Kelas V SD” telah disetujui oleh dewan penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin,
Ketua,


Tanggal, 9 Juli 24


Dr. Andi Ichsan Mawardika, M.Pd.
NIP. 19850331 201212 1 002
Anggota,

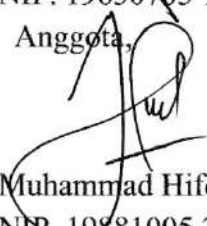
Tanggal, 11-7-2024


Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940601 202203 1 007
Anggota,

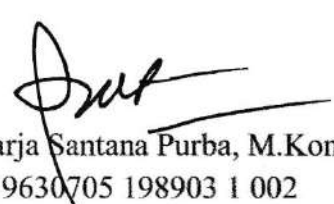
Tanggal, 11-7-2024


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

Tanggal, 09-07-24


Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.
NIP. 19881005 202203 1005
Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 11-07-2024


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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI HOW MUCH IS IT DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK KELAS V SD


Oleh :
FAHRURRAZI
NIM 191013121002

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal
26 Juni., 2024 dan dinyatakan LULUS

Susunan Dewan Penguji :
Pembimbing I

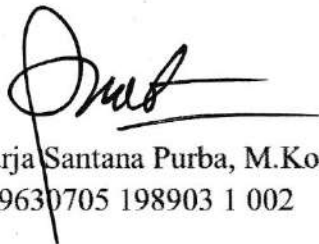


Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.
NIP. 19850331 201212 1 002
Pembimbing II



Rizky Pamuji, S.Kom., M.Pd.
NIP. 19940601 202203 1 007

Program Studi Pendidikan Komputer
Koordinator,



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

Anggota Dewan Penguji :

1. Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
2. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom.,
M.T.

Banjarmasin, 18 Juli....., 2024
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua



Dr. Syahmani, M.Si.
NIP. 19680123 199303 1 002

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, 26 Juni 2024



NIM. 1910131210002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI HOW MUCH IS IT DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK KELAS V SD (Oleh : Fahrurrazi ; Pembimbing : Andi Ichsan Mahardika ; Rizky Pamuji ; 2024; 105 halaman)

ABSTRAK

Belajar Bahasa Inggris sangatlah kompleks karena Bahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Untuk menarik minat belajar siswa serta mendukung penyampaian materi agar dapat disampaikan dengan porsi seimbang diperlukan media pembelajaran. Penggunaan gamifikasi pada media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan metode gamifikasi pada materi *How much is it?* untuk kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dibatasi yaitu: *Analysis, Design, Development, Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi materi dan validasi media. Pengembangan menggunakan teknologi HTML, Bootstrap, JSON. Hasil dari pengembangan media interaktif ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis web materi *How much is it?* dengan aspek multimedia gambar, audio, video, drag and drop. Selain itu media memiliki lima level, evaluasi, dan *leaderboard* siswa. Media ini juga membantu siswa dalam memahami kosakata dan melatih kemampuan bertanya dan memberitahu harga dalam bahasa Inggris. Media dapat dinyatakan valid karena memiliki presentase validitas materi sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan validitas media sebesar 79% dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dapat di uji coba.

Kata kunci: ADDIE, *How much is it?*, Gamifikasi, Media Pembelajaran Interaktif, Research And Development.

DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON HOW MUCH IS IT MATERIAL USING GAMIFICATION METHODS FOR CLASS V SD (By : Fahrurrazi ; Advisor : Andi Ichsan Mahardika, ; Rizky Pamuji ; 2023; 105 pages)

ABSTRACT

Learning English is highly complex because it comprises four skills: reading, writing, speaking, and listening. To attract students' interest in learning and to support the delivery of material in a balanced manner, appropriate learning media are needed. The use of gamification in learning media can enhance students' interest and motivation by creating a fun and interactive learning environment. The aim of this study is to develop an interactive web-based learning medium using the gamification method for the "How Much Is It?" topic for fifth-grade elementary school students. This study employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), but it is limited to the stages of Analysis, Design, Development, and Evaluation. Data collection is conducted through material validation and media validation questionnaires. The development utilizes HTML, Bootstrap, and JSON technologies. The result of this development is an interactive web-based learning medium for the "How Much Is It?" topic, featuring multimedia aspects such as images, audio, video, and drag-and-drop activities. Additionally, the medium includes five levels, evaluations, and a student leaderboard. This medium also helps students in understanding vocabulary and practicing the ability to ask and tell prices in English. The media can be considered valid because it has a content validity percentage of 90%, which falls into the very high category, while the media validity is 79%, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the media can be tested.

Keywords: *ADDIE, How Much Is It ?, Interactive Learning Media, Gamification, Research and Development.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan berkah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi How much is it Dengan Metode Gamifikasi Kelas V SD”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Komputer.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan dukungan dan saran. oleh karena itu izinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih dan hormat khususnya 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. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M. Pd. selaku Dosen pembimbing I.
5. Rizky Pamuji, M. Kom. selaku Dosen pembimbing II.
6. Dr. Harja Santana Purba, M.Pd. dan Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T. selaku penguji skripsi.
7. Ratman Fauzi, S.Pd dan Muhammad Fahmi, M.Pd. selaku validator materi.
8. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T. dan Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., selaku validator media.
9. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

Dengan segala hal serta kontribusi mereka kepada penulis, semoga Allah SWT memberikan pahala dan ganjaran yang setimpal. Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca dapat memberikan manfaat bagi orang banyak, khususnya para pembaca. Akhir kata penulis ingin mengucapkan terima kasih.

Banjarmasin, Juni 2024

Fahrurrazi
NIM. 1910131210002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi, dan Batasan Penelitian	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian dan Pengembangan	7
2.2 Pembelajaran “How much is it?”	9
2.3 Metode Gamifikasi.....	10
2.4 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.....	11
2.5 Teknologi Media Interaktif Berbasis Web.....	13
2.6 Kriteria Kevalidan Produk	16
2.7 Penelitian Relevan	18
2.8 Kerangka Berfikir	19
BAB III.....	21
METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21

3.2	Definisi Operasional Karakteristik.....	22
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4	Instrumen Pengumpulan Data.....	23
3.5	Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV.....		27
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1.	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	27
4.2.	Kevalidan Media Pembelajaran.....	73
4.3.	Pembahasan.....	75
BAB V.....		77
PENUTUP.....		77
5.1.	Simpulan.....	77
5.2.	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	8
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	20
Gambar 4. 1 Flowchart Login Siswa	36
Gambar 4. 2 Flowchart Materi Siswa	37
Gambar 4. 3 Use Case Diagram.....	38
Gambar 4. 4 Rancangan Database Siswa.....	39
Gambar 4. 5 Rancangan Database Guru	39
Gambar 4. 6 Rancangan JSON Jawaban Level 2.....	39
Gambar 4. 7 Interface Login Siswa.....	40
Gambar 4. 8 Interface Login Guru	40
Gambar 4. 9 Interface Registrasi Siswa	41
Gambar 4. 10 Interface Landing Page 1.....	42
Gambar 4. 11 Interface Landing Page 2.....	42
Gambar 4. 12 Interface Beranda	43
Gambar 4. 13 Interface Profil.....	43
Gambar 4. 14 Interface Informasi	44
Gambar 4. 15 Interface Petunjuk Utama.....	44
Gambar 4. 16 Interface Kuis Permainan Level 1	45
Gambar 4. 17 Interface Kuis Permainan Level 2	45
Gambar 4. 18 Interface Kuis Permainan Level 3	46
Gambar 4. 19 Interface Kuis Permainan Level 4	46
Gambar 4. 20 Interface kuis permainan level 5	47
Gambar 4. 21 Interface Evaluasi	47
Gambar 4. 22 Interface Hasil Kuis Permainan.....	48
Gambar 4. 23 Interface Papan Peringkat.....	48
Gambar 4. 24 Interface Halaman Guru	49
Gambar 4. 25 Interface KKM	50
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Login Siswa	51
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Login Guru	51
Gambar 4. 28 Kode Pemanggilan Database Login	52
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Registrasi Siswa.....	53
Gambar 4. 30 Penulisan Kode Database Registrasi	54
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Landing Page 1	55
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Landing Page 2	56
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Beranda 1	56
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Beranda 2	57
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Materi	57
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Profil	58
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman Informasi.....	58
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Petunjuk Utama	59

Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Petunjuk Tiap Level	59
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 1	60
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 1 - Pertanyaan	60
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 2	61
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 3	61
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 4	62
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 4 – Pertanyaan.....	62
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Kuis Permainan Level 5	63
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Evaluasi	63
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman Evaluasi - Pertanyaan	64
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Hasil Kuis Permainan	64
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Papan Peringkat	65
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman Guru	66
Gambar 4. 52 Penulisan Kode Database	66
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman KKM.....	67
Gambar 4. 54 Tampilan Penerapan Points and Reward.....	68
Gambar 4. 55 Tampilan Penerapan Leaderboard.....	68
Gambar 4. 56 Tampilan Penerapan Digital Badge.....	69
Gambar 4. 57 Tampilan Penerapan Challenge.....	69
Gambar 4. 58 Tampilan Penerapan Challenge - Badge	70
Gambar 4. 59 Tampilan Penerapan Feedback.....	70
Gambar 4. 60 Tampilan Penerapan Feedback - Materi.....	71
Gambar 4. 61 Tampilan Penerapan Exploration	71
Gambar 4. 62 Tampilan Penerapan Storytelling	72
Gambar 4. 63 Tampilan Penerapan Exp System.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Materi	23
Tabel 3. 2 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Media	24
Tabel 3. 3 Pedoman Skor Lembar Validitas Materi dan Media.....	25
Tabel 3. 4 Kriteria Validitas Materi dan Media	26
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran Materi	28
Tabel 4. 2 Penerapan Elemen Gamifikasi	31
Tabel 4. 3 Tabel Kebutuhan Teknologi Pengembangan Web.....	33
Tabel 4. 4 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validitas Materi	74
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Validitas Media.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Barcode Modul, Barcode Flowchart, dan Media Pembelajaran.....	84
Lampiran 2 Lembar Validasi Materi I	85
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi II	91
Lampiran 4 Lembar Validasi Media I.....	97
Lampiran 5 Lembar Validasi Media II.....	101
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I & II.....	105