

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA SISWA (E-LKS)
BERBASIS *GAMIFIKASI* SEBAGAI PENGAYAAN
SISWA CERDAS ISTIMEWA**



Oleh:

ILA NIKMATUL KHOIRIYAH

1102618061

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis
Gamifikasi Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa

Nama Mahasiswa : Ila Nikmatul Khoiriyah
Nomor Registrasi : 1102618061
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Khusus
Tanggal Ujian : 15 Agustus 2022

Pembimbing I

Dr. Indina Tarifah, M.Pd.
NIP.196409281990032001

Pembimbing II

Dr. Hartini Nara, M.Si
NIP.19731117200501200

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		31 - 08 - 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		31 - 08 - 2022
Dra.Siti Nuraini P,M.Sp.Ed (Ketua Penguji)***		19 - 08 - 2022
Dr.Lalan Erlani,M.Ed (Anggota)****		22-08-2022
Dr. M. Arif Taboer,M.Pd (Anggota)****		22-08-2022

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan ketua penguji

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA SISWA (E-LKS)
BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI PENGAYAAN
SISWA CERDAS ISTIMEWA**

Ila Nikmatul Khoiriyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-LKS berbasis *gamifikasi* sebagai pengayaan siswa cerdas istimewa. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Alam Bekasi. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 3 siswa menunjukkan *superior* (IQ 110 dan 120) dan *gifted* (IQ 130) dalam skala WISC (*Weschler Intelligence Scale For Children*) melalui tes IQ (*Intelligence Quotient*). Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model Lee and Owen. Produk yang dikembangkan telah ditinjau oleh ahli materi, ahli media, dan ahli keberbakatan. Tinjauan dari para ahli mendapatkan hasil rata-rata pada media yakni 82,6% dengan kategori baik, ahli materi yakni 90% dengan kategori sangat baik, ahli keberbakatan yakni 92% dengan kategori sangat baik. Evaluasi formatif terhadap E-LKS berbasis *gamifikasi* melalui uji coba *one-to-one evaluation* mendapatkan kategori sangat baik dengan nilai 100% . Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media E-LKS berbasis *gamifikasi* dapat digunakan untuk alternatif pengayaan bagi siswa cerdas istimewa.

Kata kunci : E-LKS, Gamifikasi, Pengayaan, Siswa Cerdas Istimewa

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC WORKSHEETS (E-LKS) BASED ON GAMIFICATION AS ENRICHMENT FOR GIFTED STUDENTS

Ila Nikmatul Khoiriyah

Abstract

The purpose of this research is to develop an electronic worksheets E-LKS based on gamification as enrichment for gifted students. This research was conducted in Sekolah Alam Bekasi. Students involved in this study was 3 students with superior (IQ 110 and 120) and gifted (IQ 130) intelligence level based on the WISC (Weschler Intelligence Scale for Children) by IQ (Intelligence Quotient) test. The method of the study is Research and Development using the Lee and Owen model. The product development process have been reviewed by material experts, media experts, and gifted experts. The result from media expert is 82,6% with category good, material experts is 90% with category very goog, gifted expert is 92% with category very good. The formative evaluation of E-LKS based on gamification through a one-to-one evaluation tes got a very good category with score of 100%. From the results, E-LKS based on gamification can be used for enrichment alternatives for gifted students.

Keywords: *E-LKS, Gamification, Enrichment, Gifted Students*



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Ila Nikmatul Khoiriyah
No. Registrasi : 1102618061
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis Gamifikasi Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan oktober 2021 sampai agustus 2022.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat adalah sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat ang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 22 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



Ila Nikmatul Khoiriyah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ila Nikmatul Khoiriyah
NIM : 1102618061
Fakultas/Prodi : FIP/Pendidikan Khusus
Alamat email : ilanikmatulkhoiriyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis Gamifikasi
Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Agustus 2022

Penulis

(Ila Nikmatul Khoiriyah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis *Gamifikasi* Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa”

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Pertama, kepada ibu Dr. Indina Tarjiah, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan ibu Dr. Hartini Nara, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan membimbing selama penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada bapak Marja, M.Pd selaku ketua jurusan program studi pendidikan khusus dan seluruh dosen program studi pendidikan khusus yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya.

Ketiga, kepada Pihak Sekolah Alam Bekasi yang telah menerima peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Alam Bekasi

Keempat, kepada Ahli media yakni ibu Diana Ariani, M. Pd, Ahli Berbakat yakni ibu Lona Puspa Amelia, S.Pd, Ahli Materi yakni ibu Iis Humairoh, S.Pd, ibu Kartika Ariyani, S.Pd, dan ibu Rohmawati, M.Pd yang telah membantu dan mendukung penyusunan ini.

Kelima, kepada orang tua yakni Bapak Eddy Suhermanto, Bsc dan Ibu Wiwik Suwartiningsih, A.Md, keluarga yakni Mas Kautsar Widi Fatwa, S.M, Mas drg. Amatul Firdaus Ramadhan, Sp.PM, Dek Nia Widi Kartika, Serta suami Muhammad Nuril Fahmi, S.T yang telah mendoakan dan mendukung peneliti selama proses penyusunan.

Peneliti berharap hasil penelitian karya inovasi dapat dikembangkan dan bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Januari 2022

Peneliti

Ila Nikmatul Khoiriyah

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Konsep Siswa Cerdas Istimewa.....	8
1. Pengertian Siswa Cerdas Istimewa	8
2. Klasifikasi dan Karakteristik Siswa Cerdas Istimewa	11
3. Faktor- Faktor Penyebab Siswa Cerdas Istimewa	13
4. Cara Belajar Siswa Cerdas Istimewa.....	14
B. Kajian Konsep Pengayaan.....	16
1. Pengertian Pengayaan	16
2. Tujuan Pengayaan.....	18

3. Jenis dan Sifat Pengayaan	19
4. Pelaksanaan Program Pengayaan	19
C. Kajian Konsep Lembar Kerja Siswa.....	21
1. Pengertian Lembar Kerja Siswa.....	21
2. Fungsi Lembar Kerja Siswa	23
3. Jenis Lembar Kerja Siswa	24
D. Kajian Konsep Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS)	25
E. Kajian Penggunaan Leksikal LKS dibanding LKPD	27
F. Kajian Konsep <i>Gamifikasi</i>	28
1. Pengertian <i>Gamifikasi</i>	28
2. Klasifikasi <i>Gamifikasi</i>	30
3. Tujuan <i>Gamifikasi</i>	33
4. Unsur <i>Gamifikasi</i>	34
5. Manfaat <i>Gamifikasi</i>	35
6. Platform <i>Gamifikasi</i>	36
7. Kriteria Pemilihan Media <i>Gamifikasi</i>	37
G. Hasil Penelitian yang Relevan	38
H. Kerangka Konsep Pengembangan	42
I. Rancangan Model	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tujuan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Metode dan Pendekatan Penelitian	45
D. Prosedur Pengembangan	47

E. Instrumen Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	56
B. Nama Produk	56
C. Karakteristik Produk.....	56
D. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	58
E. Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Implikasi.....	94
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN DESAIN MEDIA E-LKS BERBASIS GAMIFIKASI.....	100
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN	114
LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN	117
LAMPIRAN HASIL EVALUASI FORMATIF	137
LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> E-LKS Berbasis <i>Gamifikasi</i>	38
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i> E-LKS Berbasis <i>Gamifikasi</i>	39
Gambar 3.1 Tahapan R and D oleh Sugiono dan Lee and Owen.....	42
Gambar 3.2 Prosedur Model Pengembangan Lee and Owen.....	43
Gambar 4. 1 Tahapan R and D oleh Sugiono dan Lee and Owen....	59
Gambar 4. 2 Hasil Angket Terbuka dan Tertutup dalam Bentuk Diagram Batang	60
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> E-LKS Berbasis <i>Gamifikasi</i>	73
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> <i>Gamifikasi</i> pada <i>Storyline</i>	74
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Utama E-LKS	75
Gambar 4. 6 Tampilan Profil Pengembang dan Sajian Isi E-LKS	75
Gambar 4. 7 Tampilan Tentang E-LKS dan Daftar Isi E-LKS	76
Gambar 4. 8 Tampilan Sub Tema dan Kompetensi E-LKS.....	76
Gambar 4. 9 Tampilan Ringkasan dan latihan E-LKS.....	77
Gambar 4. 10 Tampilan Refleksi.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interval skor skala Likert.....	51
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Siswa Cerdas Istimewa	55
Tabel 4.1 KD dan KI Matematika Subtema 1	64
Tabel 4.2 KD dan KI PPKn Subtema 1.....	65
Tabel 4.3 KD dan KI bahasa Indonesia Subtema 1	66
Tabel 4.4 KD dan KI Matematika Subtema 2	67
Tabel 4.5 KD dan KI PPKn Subtema 2.....	68
Tabel 4.6 KD dan KI bahasa Indonesia Subtema 2	69
Tabel 4.7 KD dan KI Matematika Subtema 3	70
Tabel 4.8 KD dan KI PPKn Subtema 3.....	71
Tabel 4.9 KD dan KI bahasa Indonesia Subtema 3	72
Tabel 4.10 Saran Ahli Media	78
Tabel 4.11 Saran Ahli Materi.....	79
Tabel 4.12 KD Saran Ahli Berbakat	81
Tabel 4.13 Revisi Ahli Media.....	81
Tabel 4.14 Revisi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.15 Revisi Ahli Berbakat	82
Tabel 4.16 Saran dan Komentar Siswa.....	83
Tabel 4.17 Revisi dari Siswa	83
Tabel 4.18 Skor Ahli Media	84
Tabel 4.19 Hasil Validasi Ahli Media	85
Tabel 4.20 Skor Ahli Materi 1	86
Tabel 4.21 Skor Ahli Materi 2	87
Tabel 4.22 Skor Ahli Materi 3	88
Tabel 4.23 Hasil Validasi Ahli Materi.....	89
Tabel 4.24 Skor Ahli Keberbakatan.....	90
Tabel 4.25 Hasil Validasi Keberbakatan.....	90
Tabel 4.26 Hasil Keseluruhan Validasi.....	90
Tabel 4.27 Hasil Penilaian Uji Coba	91
Tabel 4.28 Interpretasi Presentase Uji Coba.....	92