

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS GAMIFIKASI “YUK MENGAJI”  
UNTUK SISWA KELAS II SDN CIPINANG MELAYU 01 PAGI**



*Meucerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Disusun oleh:  
DHANY HERMAWAN  
1101618035**

**SKRIPSI**

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

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS GAMIFIKASI “YUK MENGAJI”  
UNTUK SISWA KELAS II SDN CIPINANG MELAYU 01 PAGI**

(2023)

**Dhany Hermawan**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi “Yuk Mengaji” pada materi Makhoriul Huruf Hijaiyah dan Tajwid untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Rapid Prototyping* oleh Tripp dan Bichelmeyer yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Assess Needs and Analyze Content*, *Set Objectives*, *Construct Prototype*, *Utilize Prototype*, dan *Install & Maintain System*. Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi sebagai pengguna. Adapun hasil dari penelitian pengembangan ini yang dilakukan dalam beberapa tahapan seperti *review* ahli materi dan ahli media, bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi “Yuk Mengaji” sebelum dilakukan uji coba. Setelah produk multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak, selanjutnya uji coba dilakukan dalam 2 tahap, yang pertama tahap uji coba *one to one* dilakukan kepada 3 orang siswa kelas II dengan karakteristik yang berbeda, kedua tahap uji coba *small group* dilakukan kepada 9 orang siswa kelas II yang dibagi menjadi 3 kelompok. Berdasarkan proses dan prosedur dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran, serta uji coba yang telah dilakukan, maka produk multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi “Yuk Mengaji” dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia, Gamifikasi, Makhoriul Huruf Hijaiyah, Tajwid, Model Pengembangan *Rapid Prototyping*.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MULTIMEDIA  
BASED ON GAMIFICATION “YUK MENGAJI”  
FOR CLASS II STUDENTS OF SDN CIPINANG MELAYU 01  
PAGI**

**(2023)**

**Dhany Hermawan**

**ABSTRACT**

*This development research aims to produce learning media products in the form of gamification-based "Yuk Mengaji" learning multimedia on Makhorijul Hijaiyah Letters and Tajwid material for grade II elementary school students. The development model used in this study is the Rapid Prototyping development model by Tripp and Bichelmeyer which consists of 5 stages, namely Assess Needs and Analyze Content, Set Objectives, Construct Prototype, Utilize Prototype, and Install & Maintain System. Respondents involved in this study were material experts, media experts, and second grade students at SDN Cipinang Melayu 01 Pagi as users. The results of this development research were carried out in several stages such as reviewing material experts and media experts, aiming to determine the feasibility of the gamification-based learning multimedia "Yuk Mengaji" before testing. After the developed multimedia product was declared feasible, the tryout was carried out in 2 stages, the first one-to-one trial stage was carried out on 3 class II students with different characteristics, the second small group trial stage was carried out on 9 students grade II students were divided into 3 groups. Based on the processes and procedures in the development of learning multimedia products, as well as trials that have been carried out, the gamification-based learning multimedia product "Yuk Mengaji" is declared good and suitable for use as a learning support medium.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Multimedia, Gamification, Makhorijul Huruf Hijaiyah, Tajwid, Rapid Prototyping Development Model.*

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi "Yuk Mengaji" Untuk Siswa Kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi

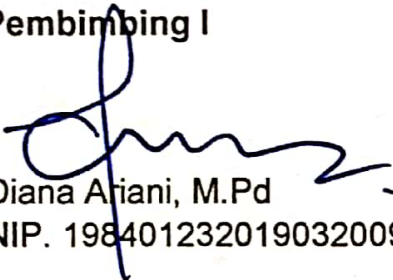
Nama Mahasiswa : Dhany Hermawan

NIM : 1101618035

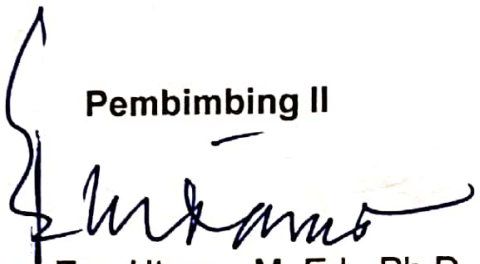
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 08 Februari 2023

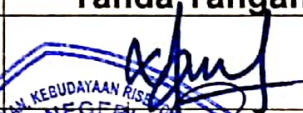


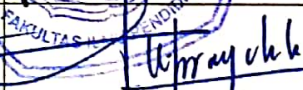
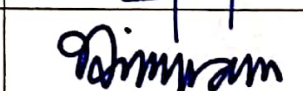
**Pembimbing I**

  
Diana Ariani, M.Pd  
NIP. 198401232019032009

**Pembimbing II**

  
Drs. Erry Utomo, M. Ed., Ph.D  
NIP. 195901301984011001

### Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		
Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. (Ketua Penguji)***		20.02.2023
Dra. Suprayekti, M.Pd (Penguji I)****		20/2 - 2023
Drs. R.A. Hirmana W., M.Sc.Ed (Penguji II)*****		20 Feb. 2023

#### Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Penguji I
- \*\*\*\*\* Penguji II

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Dhany Hermawan  
NIM : 1101618035  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul  
"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi 'Yuk  
Mengaji' Untuk Siswa Kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September 2021 hingga Desember 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sungguh-sungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 08 Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Dhany Hermawan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : DHANY HERMAWAN  
NIM : 1101618035  
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Alamat email :

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 MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI  
"YUK MENGAJI" UNTUK SISWA KELAS II SDN CIPINANG MELAYU  
01 PAGI

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, 14 MARET 2023

Penulis

(DHANY HERMAWAN )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya pengembang dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Yuk Mengaji Untuk Siswa Kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi”. Skripsi ini dibuat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Pengembang menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya banyak hambatan dan tantangan yang dialami. Dukungan yang diberikan dari berbagai pihak yang membuat pengembang dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pengembang ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta’ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya pengembang mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. dan Ibu Wirda Hanim, M.Psi selaku Dekan dan Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan kesempatan bagi pengembang untuk melakukan penelitian ini.
3. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah membimbing pengembang selama menjadi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.
4. Ibu Diana Ariani, M.Pd. dan Bapak Drs. Erry Utomo, M. Ed., Ph.D.

selaku Dosen Pembimbing 1 dan 2 yang selalu memberikan dukungan ilmu maupun moral, serta senantiasa membimbing dan memberikan masukan kepada pengembang dalam menyelesaikan skripsi.

5. Segenap Dosen dan Staf Program Studi Teknologi Pendidikan yang sudah membantu memberikan dukungan ilmu dan lainnya kepada pengembang selama menjadi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.
6. Bapak Deden Suherman dan Ibu Badriyah dan Dicky Surya Wijaya selaku keluarga kecil pengembang yang menjadi penyemangat untuk tidak menyerah. Terima kasih atas doa dan dukungan yang sudah diberikan sehingga pengembang dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Pihak SDN Cipinang Melayu 01 Pagi yaitu Ibu Sugeng Rahayu, S.Pd.SD selaku kepala sekolah dan Bapak Ali Rokmat, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II yang sudah membantu pengembang dalam melaksanakan penelitian di SDN Cipinang Melayu 01 Pagi.
8. Saudari Evita Dwi yang telah menemani sekaligus berjuang bersama-sama dari awal sampai akhir. Banyak suka dan duka yang sudah dilewati, terima kasih atas doa, dukungan, dan saran yang diberikan kepada pengembang dalam menyelesaikan skripsi.
9. Sekte 1D yaitu Der Rafi, Der Nugri, Sabim, Ipang, Neng Epi, Mpok Ayu, dan Mpok Fera yang selalu bisa untuk diajak tukar pikiran, bercanda, jalan-jalan dadakan, dan banyak membantu pengembang dalam



proses menyelesaikan skripsi.

10. TP angkatan 2018 selaku teman satu angkatan yang bersama-sama berjuang untuk meraih gelar sarjana.

11. Teman-teman PT TAP Kapital Indonesia yang selalu memberikan motivasi kepada pengembang agar cepat lulus.

Demikian ucapan terima kasih yang dapat pengembang sampaikan, tentu masih banyak pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu-persatu. Pengembang menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu pengembang berharap saran dan masukan untuk skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi dan dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Jakarta, Februari 2023

Dhany Hermawan

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Ruang Lingkup.....	8
D. Tujuan Pengembangan.....	9
E. Kegunaan Pengembangan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Kajian Pengembangan Pembelajaran.....	11
2. Model Pengembangan.....	15
3. Kajian Multimedia Pembelajaran.....	32
4. Kajian Gamifikasi .....	44
5. Kajian Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar .....	54
6. Kajian Al-Qur'an.....	61
7. Kajian SDN Cipinang Melayu 01 Pagi.....	69
8. Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar.....	70
B. Penelitian Relevan .....	73
C. Model Konseptual .....	79
D. Rancangan Model.....	80
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>83</b>

A. Tujuan Khusus Penelitian .....	83
B. Prosedur Pengembangan .....	84
1. Asess Needs and Analyze Content.....	85
2. Set Objectives.....	86
3. Construct Prototype .....	86
4. Utilize Prototype.....	88
5. Install and Maintain System .....	98
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>100</b>
A. Nama dan Karakteristik Produk .....	100
B. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	101
1. Assess Needs and Analyze Content.....	101
2. Set Objectives.....	109
3. Construct Prototype .....	110
4. Utilize Prototype.....	123
5. Install and Maintain System .....	133
C. Pemanfaatan Produk .....	134
D. Keterbatasan Pengembangan Produk .....	138
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>139</b>
A. Kesimpulan .....	139
B. Implikasi .....	143
C. Saran .....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>152</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>187</b>