

**PENGEMBANGAN GAME VISUAL NOVEL
BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN
PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

LIBNA NABILAH
1107618088

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

PENGEMBANGAN *GAME VISUAL NOVEL* BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SEKOLAH DASAR

(2023)

Libna Nabilah

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dari sebuah produk berupa *game visual novel* berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan prosedur tahap pengembangan ADDIE. Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas IV SDN Perigi 01. Data diperoleh dari observasi, wawancara, serta angket ahli dan angket respon peserta didik. Analisis data deskriptif digunakan untuk mengukur keberhasilan pengembangan. Rata – rata hasil validasi ahli sebesar 95% dengan kriteria sangat layak menyatakan bahwa *game visual novel* berbasis gamifikasi sangat layak untuk diuji coba kepada peserta didik. Para peserta didik dibagi ke dalam 3 tahap uji coba, dan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik menunjukkan hasil presentase sebesar 97% dengan kriteria sangat layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data, bahwasannya pengembangan *game visual novel* berbasis gamifikasi berhasil dan sangat layak sebagai media pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Visual Novel*; Gamifikasi; PPKn; Sekolah Dasar

DEVELOPMENT OF A GAMIFICATION BASED VISUAL NOVEL GAME IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL CIVICS LEARNING

(2023)

Libna Nabilah

ABSTRACT

This research and development aims to develop and determine the feasibility of a product in the form of a gamification-based visual novel game for Civics learning class IV elementary school. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development stage procedure. This study involved 30 fourth grade students at SDN Perigi 01. The data were obtained from observation, interviews, expert questionnaires and student response questionnaires. Descriptive data analysis is used to measure development success. The average expert validation results are 95% with very feasible criteria stating that gamification-based visual novel games are very feasible to be tested on students. The students were divided into 3 trial stages, and the results of the student response questionnaire recapitulation showed a percentage result of 97% with very feasible criteria for use in learning PPKn class IV elementary school. Based on the results of data analysis, it is clear that the development of a gamification-based visual novel game is successful and very feasible as a learning media for Civic Education in grade IV elementary schools.

Keyword: *Game Visual Novel; Gamification; PPKn; Elementary School*

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan *Game Visual Novel* Berbasis Gamifikasi
pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Libna Nabilah

Nomor Registrasi : 1107618088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : Selasa, 22 Agustus 2023






Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
NIP : 196807171993031004


Yustia Suntari, S. Pd., M. Pd
NIP : 198309042008122001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab) *		05 - 09 - 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab) **		05 - 09 - 2023
Prof. Dr. Edwita, M.Pd (Ketua Penguji) ***		01 - 09 - 2023
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota****)		29 - 08 - 2023
Dr. Iva Sarifah, M.Pd (Anggota)****		29 - 08 - 2023

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Libna Nabilah

No. Registrasi : 1107618088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Game Visual Novel Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar**" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan November 2022 – Juli 2023.
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 12 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Libna Nabilah



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 : Libna Nabilah
NIM : 1107618008
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : libnanabilah2017@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 Game Visual Novel Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar

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, 06 September 2023

Penulis

(Libna Nabilah)
nama dan tanda tangan

MOTTO

"Setiap ulat yang berproses menjadi kupu - kupu memiliki waktu yang berbeda - beda. Sama halnya dengan manusia. "

"Tunjukkan usaha dan doamu, maka Tuhan akan tunjukkan kuasa-Nya. "

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

PERSEMBAHAN

Allah selalu indah memberi rencana kepada setiap makhluk ciptaanNya, termasuk salah satu makhluk yang sedang berproses ini. Berkat kuasa Mu, peneliti dapat sampai di fase kehidupan ini. Hantaran - hantaran usaha dan doa yang selalu peneliti panjatkan, Allah kabulkannya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat untuk gelar sarjana. Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, umi dan bapak yang senantiasa mendoakan, mendukung, memberikan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakakku Richard dan Nicky, serta Nenekku yang selalu mendukung dan membantu.
3. Muhammad Fadillah Ilham yang selalu mendengarkan keresahanku, serta selalu ada di saat masa sulitku.
4. Suci, Atika, Sherin, Alma, Ina, Asya, Galih, Caca Indah S, dan Mila yang membersamai kegiatan perkuliahan dan tempat berbagi.
5. Sipah dan Indah yang senantiasa mendukung dan membantu dalam proses penelitian.
6. Manusia yang selalu bertanya "kapan lulus? " selaku motivator untuk bisa membuktikan bahwa aku dapat menyelesaikannya.
7. Teman - teman mabar di *game online*, karena sudah memberi sedikit ketenangan di sela - sela proses skripsi.
8. Teman - teman seperjuangan di PGSD FIP UNJ.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan tidak lupa shalawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya yang selalu setia sampai akhir. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Visual Novel* Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar”. Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan studi S-1 Pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyelesaian, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan bimbingan serta dukungan berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Pertama, kepada Bapak Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan telah memberikan pengarahan yang baik dalam penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Wirda Dr. Wirda Hanum, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prof. Dr. Edwita, M.Pd selaku Pembimbing Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya.

Keempat, kepada Kepala Sekolah, guru, para staff, dan peserta didik kelas IV SDN Perigi 01 yang telah mengizinkan dan membantu berjalannya proses penelitian.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan juga dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya. Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka, peneliti berharap saran dan masukan yang membangun guna memperbaiki kearah yang lebih baik, sehingga skripsi ini dapat dipergunakan dengan sebaik –baiknya.

Jakarta, 12 Agustus 2023

Peneliti

Libna Nabilah



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Hakikat Pengembangan <i>Game Visual Novel</i> Berbasis Gamifikasi.....	9
2. Hakikat Pembelajaran PPKn pada Jenjang Sekolah Dasar.....	24
3. Karakteristik Siswa Kelas IV SD.....	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Konsep Pengembangan.....	49
D. Rancangan Model.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Tujuan Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	54
D. Prosedur Pengembangan.....	55

E. Instrumen Penelitian.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV PEMBAHASAN	72
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	72
B. Nama Produk/Model.....	95
C. Karakteristik Produk/Model.....	95
D. Analisis Data.....	96
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	101
F. Pembahasan.....	102
G. Keterbatasan Penelitian.....	107
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Implikasi.....	109
C. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rancangan Model.....	52
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Wawancara Guru.....	61
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik.....	63
Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi.....	65
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media.....	66
Tabel 3. 6 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	67
Tabel 3. 7 Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	68
Tabel 3. 8 Pedoman Penskoran Kriteria Jawaban.....	70
Tabel 3. 9 Skala Kelayakan.....	70
Tabel 4. 1 Gambar Karakter.....	74
Tabel 4. 2 Gambar Background.....	75
Tabel 4. 3 Aset Gambar.....	77
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> dan <i>Storyline</i>	78
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	87
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Media.....	87
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	88
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba One to One.....	89
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	90
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	91
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli.....	98
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	51
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	55
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Desain.....	81
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Game Visual Novel</i> di Itch.io.....	82
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Utama.....	82
Gambar 4. 4 Tampilan Capaian Pembelajaran.....	83
Gambar 4. 5 Tampilan Aturan Bermain.....	83
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Level</i> Keragaman Budaya.....	84
Gambar 4. 7 Tampilan Materi Menghargai Keragaman.....	84
Gambar 4. 8 Tampilan Materi Bhineka Tunggal Ika.....	85
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman <i>Quiz</i>	85
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Referensi.....	86
Gambar 4. 11 Proses Uji Coba Tahap <i>One to One</i>	89
Gambar 4. 12 Proses Uji Coba Tahap <i>Small Group</i>	90
Gambar 4. 13 Proses Uji Coba Tahap <i>Field Test</i>	91
Gambar 4. 14 Tampilan Kalimat pada Konten Sebelum Revisi.....	92
Gambar 4. 15 Tampilan Kalimat pada Konten Sesudah Revisi.....	92
Gambar 4. 16 Tampilan Huruf Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4. 17 Tampilan Huruf Sesudah Revisi.....	93
Gambar 4. 18 Tampilan Pilihan Fitur Menu Sebelum Revisi.....	94
Gambar 4. 19 Tampilan Pilihan Fitur Menu Sesudah Revisi.....	94
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Utama Sebelum Revisi.....	95
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Utama Sebelum Revisi.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Analisis Kebutuhan.....	118
Lampiran 2. Instrumen Evaluasi Formatif.....	128
Lampiran 3. Desain Rancangan Model.....	133
Lampiran 4. Hasil Model Produk.....	135
Lampiran 5. Data Hasil Evaluasi Formatif.....	138
Lampiran 6. Uji Coba Peserta Didik.....	151
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	159
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	160
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian.....	161
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup.....	162

