

PENGEMBANGAN GAMIFIKASI “PELESIR KELILING DUNIA”

MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MURID KELAS VI SD



Intelligentia - Dignitas

Oleh :

Amelia Fazrina

1101622054

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

PENGEMBANGAN GAMIFIKASI “PELESIR KELILING DUNIA” MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MURID KELAS VI SD

(2026)

Amelia Fazrina

1101622054

ABSTRAK

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Pelesir Keliling Dunia untuk murid kelas VI SDN Beji Timur 1. Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Pelesir Keliling Dunia sebagai media pendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengembangan ini menggunakan model Hannafin dan Peck yang meliputi tiga tahap, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) desain, serta (3) pengembangan dan implementasi, dengan evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya. Produk yang dihasilkan memuat tiga materi, yaitu pembagian wilayah di enam benua dan persebaran negara di dunia, perbedaan kondisi geografis negara-negara di dunia, serta pemanfaatan kondisi geografis berbagai negara dan potensi wilayah Indonesia. Evaluasi formatif dilakukan melalui *expert review* yang melibatkan ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, serta uji pengguna yang meliputi *one-to-one evaluation* dengan tiga murid dan *small group evaluation* dengan delapan murid. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk pada setiap tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Pelesir Keliling Dunia telah melalui proses revisi dan penyempurnaan sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS pada materi Pelesir Keliling Dunia bagi murid kelas VI SDN Beji Timur 1.

Kata kunci: gamifikasi, multimedia pembelajaran interaktif, IPAS, Hannafin dan Peck, sekolah dasar.

**DEVELOPMENT OF THE “TRAVEL AROUND THE WORLD”
GAMIFICATION FOR THE IPAS CURRICULUM FOR SIXTH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS
(2026)**

Amelia Fazrina

1101622054

ABSTRACT

The results of the needs analysis indicated the necessity of developing gamification-based interactive learning multimedia for the Journey Around the World topic for sixth-grade students at SDN Beji Timur 1. This development study aimed to produce gamification-based interactive learning multimedia entitled *Journey Around the World* as a supporting learning medium for Natural and Social Sciences (IPAS). This study employed the Hannafin and Peck development model, which consists of three stages: (1) needs analysis, (2) design, and (3) development and implementation, with evaluation and revision carried out at each stage. The resulting product covers three learning topics: the division of the world's six continents and the distribution of countries, differences in the geographical conditions of countries around the world, and the utilization of geographical conditions in various countries as well as Indonesia's regional potential. Formative evaluation was conducted through expert reviews involving a subject matter expert, an instructional design expert, and a media expert, as well as user evaluations consisting of a one-to-one evaluation with three students and a small group evaluation with eight students. The evaluation results served as the basis for product refinement at each stage of the development process. The findings indicate that the gamification-based interactive learning multimedia *Journey Around the World* underwent revisions and refinements throughout the development process and is therefore suitable for use as a supporting learning medium for Natural and Social Sciences (IPAS) instruction on the Journey Around the World topic for sixth-grade students at SDN Beji Timur 1.

Keywords: gamification, interactive learning multimedia, Natural and Social Sciences (IPAS), Hannafin and Peck, elementary school.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Penelitian : Pengembangan Gamifikasi Pelesir Keliling Dunia
Mata Pelajaran IPAS untuk Murid Kelas VI SD
Nama Mahasiswa : Amelia Fazrina
NIM : 1101622054
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : 20 Juli 2026

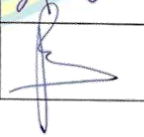
Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd
NIP. 195710161983031002

Dr. Mita Septiani, M.Pd.
NIP. 198809042022032007

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		
Drs. RA Hirmana Wargahadibrata, M.Sc.Ed (Ketua Penguji)***		30 Juli 2026
Greria Tensa Novela, M.Pd (Penguji I)****		29 Juli 26
Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Penguji II)*****		31/7-2026

Catatan:

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Amelia Fazrina
NIM : 1101622054
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya kerjakan dengan judul **"Pengembangan Gamifikasi Pelesir Keliling Dunia Mata Pelajaran IPAS untuk Murid Kelas VI SD"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan dengan diri saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada Oktober 2025 - Juli 2026.
2. Skripsi ini tidak merupakan hasil duplikat dan terjemahan karya tulis milik orang lain

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Saya bersedia akan menanggung semua akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 17 Juli 2026



Amelia Fazrina

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Amelia Fazrina
NIM : 1101622054
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : ameliafazrina9@gmail.com

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

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

yang berjudul :
Pengembangan Gamifikasi "Pesisir Keliling Dunia" Mata Pelajaran
IPAS untuk Murid Kelas VI SD

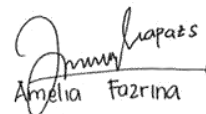
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan 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, 21 Agustus 2026

Penulis


(Amelia Fazrina)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Gamifikasi Pelesir Keliling Dunia Mata Pelajaran IPAS untuk Murid Kelas VI SD"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, doa, serta kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat, nikmat, kesehatan, kekuatan, rezeki, serta petunjuk kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Emak dan Bapak, yang tidak pernah berhenti memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta selalu memahami setiap proses yang penulis lalui. Terimakasih selalu memberikan rasa nyaman selalu menjadi kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Diana Ariani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
6. Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semangat dan kepercayaan yang selalu diberikan kepada penulis.
7. Ibu Dr. Mita Septiani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, serta dukungan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas segala perhatian dan kesediaan Ibu dalam membimbing penulis, baik selama penyusunan skripsi maupun saat menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL).
8. Ibu Dina Rahmi Darman, M.Pd., selaku Ahli Materi, Ibu Diana Ariani, M.Pd., selaku Ahli Desain Pembelajaran, serta Bapak Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd., M.Pd., selaku Ahli Media sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis. Terima kasih atas seluruh kritik,

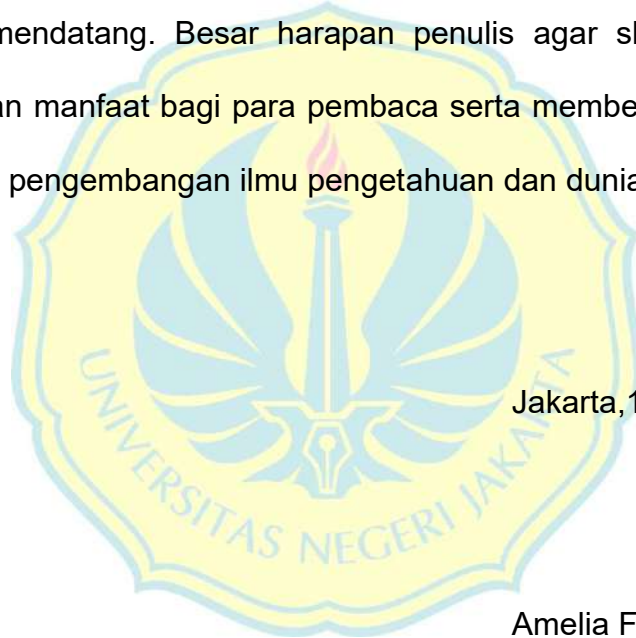
saran, dan masukan yang membangun sehingga produk gamifikasi yang dikembangkan menjadi lebih baik.

9. Ibu Dewi Puspita Sari, selaku Wali Kelas VI SDN Beji Timur 1. Terima kasih atas bantuan, kesempatan, serta ruang diskusi yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung.
10. Kepala Sekolah, seluruh guru, serta teman teman murid kelas VI SDN Beji Timur 1 yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan kerja sama sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
11. Ibu Ayu dan Ibu Nuning yang telah banyak membantu dalam proses administrasi sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat berjalan dengan lancar.
12. Kelima kakak penulis, tiga Aa dan dua Teteh, terima kasih atas kehangatan, kebersamaan, dan canda tawa yang selalu mengisi rumah, terutama setiap akhir pekan. Kehadiran kalian memberikan kenyamanan dan semangat bagi penulis dalam menjalani proses penyusunan skripsi ini.
13. Untuk keponakan penulis, Rehan, Dila, Caca, Aby, Naura, Queen, dan Brahim. Semoga pencapaian ini dijadikan motivasi untuk terus belajar dan meraih pendidikan setinggi-tingginya.
14. Teman tumbuh penulis (GCF) Fanta, Adriene, Santa, Rina, dan Nadia yang selalu hadir menemani setiap proses perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dukungan, tempat berbagi cerita, semangat, serta motivasi yang selalu diberikan kepada penulis.

15. Naswa, Nadia, Rama, dan Rifzki. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis. Meskipun tidak sering bertemu, kebersamaan yang terjalin selalu menyenangkan dan bermakna.
16. Teman-teman PPS semasa SMA yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
17. Para Sepupu, Meineta, Husnul, dan Anisa. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, mendengarkan setiap keluh kesah, menemani penulis menikmati alam ketika merasa penat, serta menghadirkan kebahagiaan melalui momen-momen sederhana yang selalu berkesan.
18. Keluarga BerArti di Himpunan Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, khususnya Kak Nadya, Syifa, Suci, Kak Saskia, Fadia, Fauzan dan Kak Faqih. Terima kasih telah menjadi bagian penting dari proses belajar, bertumbuh selama masa perkuliahan.
19. Seluruh teman Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2022, khususnya kelas A, yang telah menjadi teman seperjuangan selama menempuh pendidikan, selalu penulis ucapkan, semangat all, kita pasti bisa.
20. Semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan dan proses penyelesaian skripsi ini.

21. Terakhir, untuk diri sendiri, Amelia Fazrina. Terima kasih karena telah bertahan, berjuang, dan bertanggung jawab hingga mampu menyelesaikan sampai akhir. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik di masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.



Jakarta, 17 Juli 2026

Amelia Fazrina

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	17
C. Ruang Lingkup	18
1. Topik Bahasan	18
2. Jenis Media.....	18
3. Alat.....	18
4. Sasaran	18
5. Tempat.....	19
D. Tujuan Pengembangan	19
E. Kegunaan Hasil Pengembangan.....	19
1. Manfaat Teoritis.....	19
2. Manfaat Praktis.....	20
BAB II	22
KAJIAN PUSTAKA	22

A. Kajian Pengembangan.....	22
1. Definisi Pengembangan.....	22
2. Karakteristik Penelitian Pengembangan	24
3. Klasifikasi Model Pengembangan.....	25
4. Model Pengembangan Berorientasi Produk	28
B. Kajian Media Pembelajaran.....	41
1. Definisi Media Pembelajaran	41
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	42
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	47
C. Kajian Multimedia Interaktif.....	49
1. Definisi Multimedia.....	49
2. Prinsip Desain Multimedia	50
3. Pengelompokan Multimedia.....	53
4. Pengertian Multimedia Interaktif	55
5. Strategi Multimedia Interaktif	58
6. Karakteristik Multimedia Interaktif	61
7. Manfaat Multimedia Interaktif.....	65
D. Kajian Gamifikasi	66
1. Pengertian Gamifikasi.....	66
2. Jenis-Jenis Gamifikasi	68
3. Elemen-Elemen Gamifikasi.....	69
4. Prinsip Gamifikasi	75
E. Kajian Mata Pelajaran IPAS	78
1. Pengertian Mata Pelajaran IPAS.....	78
2. Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	80
3. Materi Peleisir Keliling Dunia	81
F. Kajian Murid di SDN Beji Timur 1	84
1. Karakteristik Murid Kelas VI SDN Beji Timur 1	84
2. Profil SDN Beji Timur 1	86
G. Penelitian Relevan	88

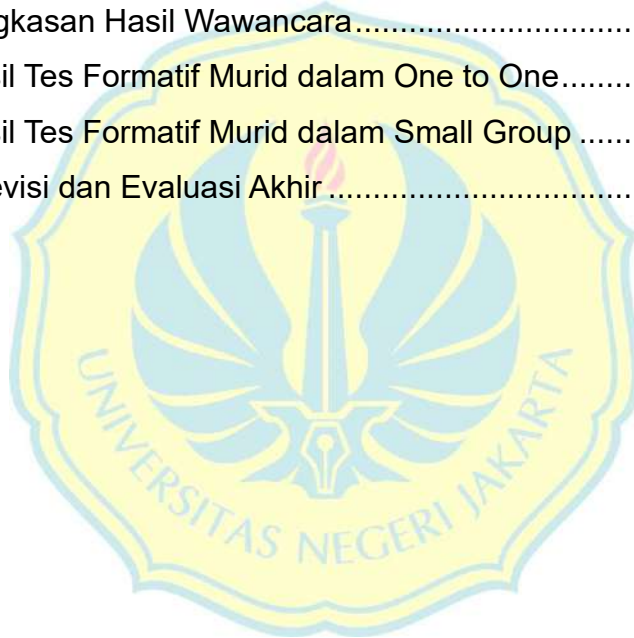
H. Rasional Pengembangan	94
I. Model Konseptual	98
BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....	102
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	102
B. Prosedur Pengembangan.....	104
1. Fase Analisis Kebutuhan (<i>Need Assesment</i>)	104
2. Fase Desain (<i>Design</i>)	108
3. Fase Pengembangan dan Implementasi (<i>Development and Implementation</i>).....	111
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	129
A. Nama Produk.....	129
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	130
1. Fase Analisis Kebutuhan (<i>Need Assesment</i>)	131
2. Fase Desain (<i>Design</i>)	139
3. Fase Pengembangan dan Implementasi (<i>Development and Implementation</i>).....	145
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	173
1. Pemanfaatan Media Secara Klasikal	173
2. Pemanfaatan Media Secara Mandiri.....	176
D. Keterbatasan Pengembangan.....	178
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	181
A. Kesimpulan.....	181
B. Implikasi.....	184
C. Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	188
LAMPIRAN	192
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	225

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai Murid Kelas VI Materi Pelesir Keliling Dunia	5
Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE	29
Gambar 2. 2 Model Rapid Prototyping	32
Gambar 2. 3 Model Pengembangan Hannafin & Peck	35
Gambar 2. 4 Rasional Pengembangan	98
Gambar 2. 5 Model Konseptual	101
Gambar 3. 1 Model Pengembangan yang Digunakan	102
<i>Gambar 4. 1 Storyboard Tahap Design</i>	142
Gambar 4. 2 Peninjauan Ulang <i>Storyboard</i> Tahap Design	144
Gambar 4. 3 Flowchart Gamifikasi Pelesir Keliling Dunia	146
Gambar 4. 4 Perekaman Audio	148
Gambar 4. 5 Penggunaan Canva	149
Gambar 4. 6 Penggunaan Capcut	150
Gambar 4. 7 Penggunaan Articulate Storyline	151
Gambar 4. 8 Tampilan Produk Gamifikasi	154
Gambar 4. 9 Dokumentasi One to One	166
Gambar 4. 10 Dokumentasi Small Group	171
Gambar 4. 11 Panduan Pendampingan Belajar Murid	175
Gambar 4. 12 Panduan Guru dalam menggunakan PID	176
Gambar 4. 13 Poster Barcode Gamifikasi Pelesir Keliling Dunia	177
Gambar 5. 1 Hasil Produk Gamifikasi	181

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Kesimpulan Model Pengembangan	39
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen.....	125
Tabel 4. 1 Evaluasi dan Revisi Fase Analisis Kebutuhan.....	138
Tabel 4. 2 Bahasan Materi Pelesir Keliling Dunia.....	140
Tabel 4. 3 Evaluasi dan Revisi Tahap Pengembangan	152
Tabel 4. 4 Reviu dan Revisi Ahli Materi.....	157
Tabel 4. 5 Reviu dan Revisi Ahli Desain Pembelajaran.....	158
Tabel 4. 6 Reviu dan Revisi Ahli Media	160
Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Wawancara.....	165
Tabel 4. 8 Hasil Tes Formatif Murid dalam One to One.....	166
Tabel 4. 9 Hasil Tes Formatif Murid dalam Small Group	171
Tabel 4. 10 Revisi dan Evaluasi Akhir	173



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Nilai Asesmen Sumatif Pelesir Keliling Dunia Kelas VI	193
Lampiran 2. Transkrip Hasil Wawancara Tidak Terstruktur Pra-Penelitian	195
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi	198
Lampiran 4. Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi.....	203
Lampiran 5. Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Desain Pembelajaran.....	206
Lampiran 6. Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media	210
Lampiran 7. Instrumen Evaluasi Formatif Pengguna	214
Lampiran 8. Validasi Kelayakan Instrumen	216
Lampiran 9. Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)	216
Lampiran 10. Storyboard Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi	216
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran, dan Ahli Media	217
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Pengguna	217
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Pengguna	217
Lampiran 14. Hasil Produk Gamifikasi	218
Lampiran 15. Panduan Pendampingan Pembelajaran Murid.....	219
Lampiran 16. Tampilan Hasil Produk	220