

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENDIDIKAN BERBASIS GAME
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH
DASAR**

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



TIA ARIANTI
NIM: 20021026

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

2023

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENDIDIKAN BERBASIS GAME
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH
DASAR**

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer

TIA ARIANTI

NIM: 20021026

POLITEKNIK 'AISYIYAH' PONTIANAK

PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK 'AISYIYAH' PONTIANAK

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENDIDIKAN BERBASIS GAME UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001

TIA ARIANTI

NIM: 20021026

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diajukan
mengikuti Sidang Tugas Akhir di Politeknik Aisiyiah Pontianak
pada 10 Agustus 2023

Menyetujui,
Pembimbing

Muhammad Faqih Dzulqarnain, S. T., M.Cs

NIDN. 11-2808-930

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI PENDIDIKAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Laporan Tugas Akhir Ini Telah Disidangkan
Pada Tanggal 10 Agustus 2023

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001

Mengesahkan:

Ketua Penguji,

Penguji,

Muhammad Faqih Dzulqarnain, S. T., M.Cs

NIDN : 11-2808-930

Mira Wulandari, S.Kom, M.Kom

NIDN : 11-0105-8902

Mengetahui:

Ketua Program Studi D-III Teknologi Informasi

Muhammad Faqih Dzulqarnain, S.T., M.Cs.

NIDN : 11-2808-9301

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama Lengkap : Tia Arianti
NIM : 20021026
Program Studi : D-III Teknologi Informasi
Tahun Masuk : 2020 / 2021

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri. Jika terdapat karya orang lain di dalam laporan ini, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pontianak, 10 Agustus 2023

Tia Arianti

NIM. 20021026

POLITEKNIK 'AISYIYAH' PONTIANAK

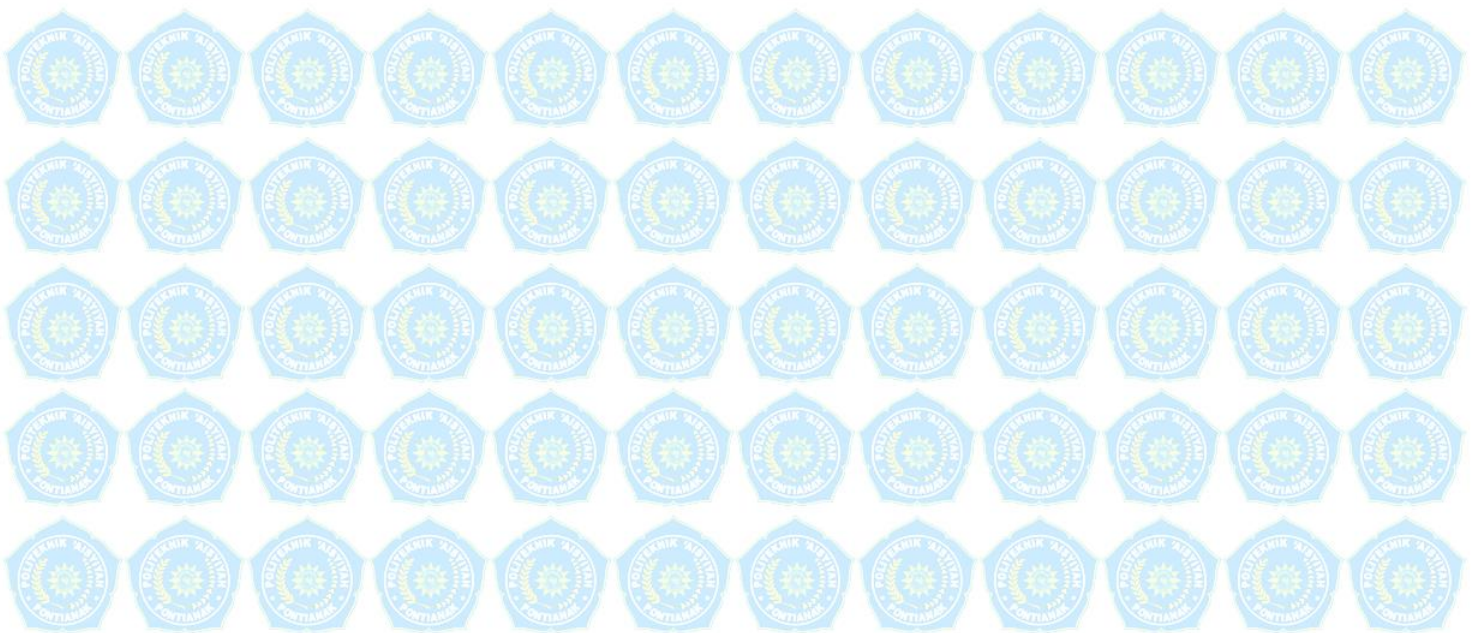
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	3
LEMBAR PENGESAHAN	4
LEMBAR PERNYATAAN.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL.....	9
INTISARI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Kajian Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Perbandingan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
2.3 Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Figma.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 PowerApps	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.3 Desain Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
BAB V PENUTUP **Error! Bookmark not defined.**
5.1 Kesimpulan..... **Error! Bookmark not defined.**
5.2 Saran..... **Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR PUSTAKA 10

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik Perkembangan Penelitian Gamifikasi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 2 Simulasi Gamifikasi..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 1 Flowchart Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 2 Loading Pluto Math **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 3 Page Pembuatan Akun **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 4 Page Pengelolaan Akun **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 5 Page Login **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 6 Page Statistik..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 7 Page Profile **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 8 Peta soal **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 9 Page Soal 1..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 10 Page Soal 2..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 11 Workspase PowerApps **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Integrasi page loading **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Menu Soal **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Soal..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Peta Soal..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Soal Cerita Penjumlahan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Sistem Pelacakan dan Kemajuan Pengguna **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Tantangan dan Hadiah **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

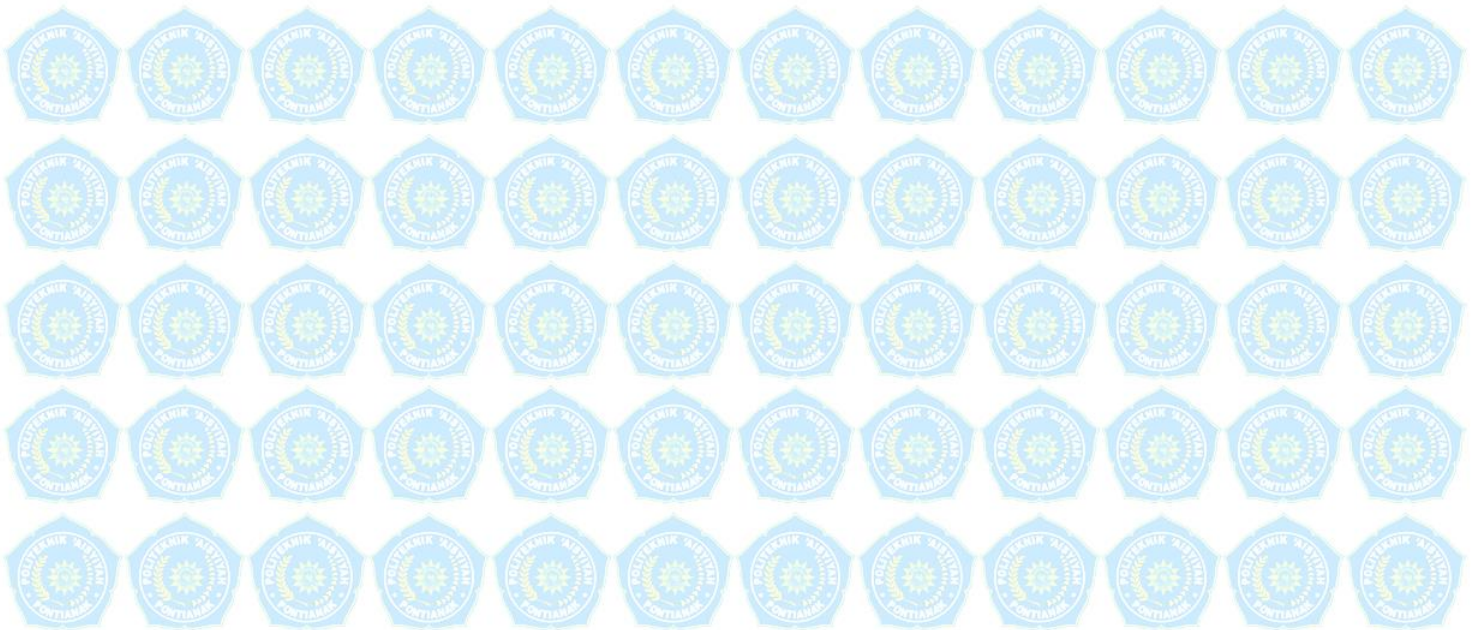
Tabel 2. 1 Review Bandingan Pustaka **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 2 Definisi Gamifikasi Berdasarkan Pengelompokan Domain Penelitian
..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 3 Definisi Gamifikasi Berdasarkan Pengelompokan Domain Penelitian
..... **Error! Bookmark not defined.**

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR PUSTAKA

Asynchronous Learning, P., Karika Sari, P., Kartika Sari, P., & Dewi Kartikasari, R. (2021). *Penerapan Asynchronous Learning Menggunakan Media Digital Berbasis Gamifikasi Untuk Guru Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 1). Online.

Itqan, M. S. (2018). Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Edumatsains* (Vol. 2, Issue 2).

Ke, J. P., Adawiyah, R., Eka, R., Program, R., Pendidikan, S., Madrasah, G., Pascasarjana, I., Sunan, U., Surabaya, A., Kunci, K., Duolingo, A., & Pembelajaran Bahasa, G. (N.D.). *Metodik Didaktik Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun (Telaah Perspektif Guru)*. NPP. 6171052A2000001

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan. *Jointecs (Journal Of Information Technology And Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>

Savitri, D., & Karim, A. (N.D.). Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika. *Agustus, 1(2)*, 2020. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>