

**IMPLEMENTASI SISTEM GAMIFIKASI
BERBASIS *EDUCAPLAY* DALAM PEMBELAJARAN IPAS
KELAS III DI MI DARUSSYIFA AL-MUSRI'1**

SKRIPSI

(diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)



Oleh:

Ai Faridatul Hayati

NIM 2203021

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUL FALAH
2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Ai Faridatul Hayati
IMPLEMENTASI SISTEM GAMIFIKASI BERBASIS *EDUCAPLAY*
DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III
DI MI DARUSSYIFA AL-MUSRI'1

Disetujui oleh:

Penguji 1



Gilang Gumilang Dawous, M.Pd
NIDN. 2102059202

Penguji 2



Deni Indrawan, M.Pd
NIDN. 2115089702

Disahkan oleh:

Pembimbing Akademik 1



Rahman Wahid, M.Pd
NIDN. 2130109701

Pembimbing Akademik 2



Melyana Indiarsih, M.Pd
NIDN. 2131059402

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Rahman Wahid, M.Pd
NIDN. 2130109701

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul *“Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Darussyifa Al-Musri’1”*. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi dalam pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah.

Bandung Barat, 10 Juli 2025

Penulis



Ai Faridatul Hayati

NIM: 2203021

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.5.1. Manfaat dari Segi Teori	6
1.5.2. Manfaat dari Segi Kebijakan.....	6
1.5.3. Manfaat dari Segi Praktik.....	6
1.5.4. Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial	6
1.6. Sistematika Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Kajian tentang Implementasi Sistem Gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran IPAS	8
2.1.1. Implementasi	8
2.1.2. Sistem.....	9
2.1.3. Gamifikasi	10
2.1.4. <i>Educaplay</i>	12
2.1.5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	23
2.2. Penelitian yang Relevan.....	25
2.3. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29

3.1.	Desain Penelitian.....	29
3.2.	Lokasi dan Partisipan	30
3.2.1.	Lokasi Penelitian.....	30
3.2.2.	Partisipan Penelitian.....	31
3.3.	Proses Pengumpulan Data.....	31
3.3.1.	Jenis Data	31
3.3.2.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.3.2.1.	Observasi.....	33
3.3.2.2.	Wawancara	35
3.3.2.3.	Dokumentasi	38
3.4.	Teknik Analisis dan Keabsahan Data	39
3.4.1.	Analisis Data	39
3.4.2.	Keabsahan data.....	40
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1.	Gambaran Umum Penelitian	42
4.1.1.	Sejarah dan Profil MI Darussyifa Al-Musri'1	42
4.1.2.	Visi, Misi dan Tujuan MI Darussyifa Al-Musri'1	44
4.2.	Temuan Penelitian.....	45
4.2.1.	Perencanaan Sistem Gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran IPAS Kelas III	45
4.2.2.	Penerapan Sistem Gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran IPAS Kelas III	51
4.2.3.	Kekurangan dan kelebihan dari implementasi sistem gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran IPAS di Kelas III	54
4.3.	Pembahasan Penelitan.....	56
4.3.1.	Perencanaan Sistem Gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran IPAS Kelas III	56
4.3.2.	Penerapan Sistem Gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran IPAS Kelas III	58
4.3.3.	Kekurangan dan kelebihan dari implementasi sistem gamifikasi berbasis <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran IPAS di Kelas III	59
BAB V	SIMPULAN DAN REKOMENDASI	62

5.1. Simpulan	62
5.2. Rekomendasi	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN- LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai IPAS Siswa Kelas III.....	3
Tabel 3.1	Kisi-kisi Observasi Guru.....	33
Tabel 3.2	Lembar Observasi Guru.....	34
Tabel 3.3	Kisi-kisi Observasi Siswa.....	34
Tabel 3.4	Lembar Observasi Siswa.....	35
Tabel 3.5	Kisi-kisi Wawancara dengan Guru.....	36
Tabel 3.6	Lembar Wawancara Guru.....	37
Tabel 3.7	Kisi-kisi Wawancara dengan Siswa.....	37
Tabel 3.8	Lembar Wawancara Siswa.....	38
Tabel 4.1	Data Peserta Didik.....	43
Tabel 4.2	Data Sarana Prasarana.....	43
Tabel 4.3	Data Status Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis permainan interaktif dalam <i>Educaplay</i>	16
Gambar 2.2 Tampilan depan Froggy Jumps.....	16
Gambar 2.3 Tampilan dalam Permainan Froggy Jumps	17
Gambar 2.4 Kerangka berpikir	28
Gambar 3.1 Titik Koordinat atau Lokasi Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Analisis Model Miles & Hubermen.....	39
Gambar 4.1 Masuk Beranda <i>Educaplay</i> untuk Login	47
Gambar 4.2 Pilih <i>New Game</i>	47
Gambar 4.3 Pilih <i>Forggy Jumps</i>	47
Gambar 4.4 Masukkan pertanyaan yang akan ditampilkan.....	47
Gambar 4.5 Klik <i>Create Challenge</i>	48
Gambar 4.6 Bagikan link dan game pin	48
Gambar 4.7 Tampilan layar saat game <i>froggy jumps</i> pada <i>Educaplay</i>	48
Gambar 4.8 Tampilan Skor	49
Gambar 4.9 Uji Coba Platform <i>Educaplay</i>	50
Gambar 4.10 Penerapan <i>Educaplay</i> di Kelas III	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	70
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 3. Surat Penerimaan Permohonan Penelitian.....	72
Lampiran 4. Buku Bimbingan	73
Lampiran 5. Cek Plagiarisme	78
Lampiran 6. Dokumentasi Observasi Guru.....	79
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi Siswa	80
Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara Guru	81
Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara Siswa.....	83
Lampiran 10. Modul Ajar.....	86
Lampiran 11. CP & TP.....	89
Lampiran 12. Program Semester	90
Lampiran 13. Program Tahunan.....	91
Lampiran 14. Dokumentasi Foto-foto Penelitian.....	92
Lampiran 15. CV Penulis	96