

**RANCANG BANGUN GAME-BASED LEARNING JSB LABS PADA PROGRAM
GERAKAN LITERASI SEKOLAH
DI SDIT AL-KAROMAH**

SKRIPSI

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



Oleh:

Ipan Irpansyah

NIM P2203023

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

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Ipan Irpansyah

**RANCANG BANGUN GAME-BASED LEARNING JSB LABS PADA
PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH
DI SDIT AL-KAROMAH**

Disetujui oleh:

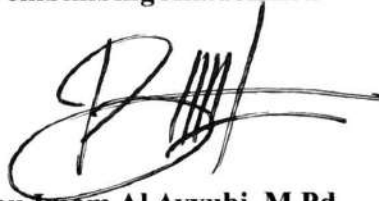
Pembimbing Akademik 1



Rahman Wahid, M.Pd.

NIDN. 2130109701

Pembimbing Akademik 2



Ibnu Imam Al Ayyubi, M.Pd.

NIDN. 2119089601

Disahkan oleh:

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Rahman Wahid, M.Pd.

NIDN. 2130109701

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji dan syukur yang tak terhingga hanya tercurah kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, Sang Maha Pemilik Semesta, atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang tak putus-putusnya. Berkat izin-Nya, lembar demi lembar skripsi ini akhirnya dapat tersusun sempurna. Shalawat serta salam yang tak terhingga semoga senantiasa terlimpah ruah kepada junjungan mulia kita, Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wa sallam, beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya yang senantiasa meneladani jejak langkah beliau hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul "Rancang Bangun Game-Based Learning JSB Labs Pada Program Gerakan Literasi Sekolah di SDIT Al-Karomah" ini bukan sekadar kumpulan kata, melainkan sebuah ikhtiar nyata untuk memenuhi salah satu syarat penting dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Lebih dari itu, penulisan karya ilmiah ini adalah wujud dari komitmen tulus untuk menyumbangkan secuil inovasi demi kemajuan pendidikan, khususnya dalam mengasah kemampuan literasi dan numerasi anak-anak sekolah dasar melalui sentuhan teknologi.

Perjalanan merangkai skripsi ini sungguh bukanlah sebuah lintasan yang mulus tanpa hambatan. Ia diwarnai dengan berbagai tantangan, keraguan, dan dinamika yang tak jarang menguji batas ketahanan diri. Ada kalanya pikiran terasa buntu, semangat meredup, namun berkat ketekunan yang tak kenal lelah, kesabaran yang membaja, dan percikan semangat yang tak pernah padam, setiap rintangan itu berhasil saya taklukkan. Proses ini tidak hanya mengasah kecerdasan akademik, tetapi juga menempa kemandirian jiwa serta kegigihan hati dalam menghadapi setiap kompleksitas penelitian.

Saya sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini, sebagai buah karya seorang pembelajar, masih memiliki banyak ruang untuk penyempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik yang membangun dan saran yang konstruktif dari para pembaca

akan saya terima dengan lapang dada demi perbaikan di masa mendatang. Harapan terbesar saya, semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat nyata, memperkaya wawasan, dan menjadi referensi yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

Bandung Barat, Juli 2025

Penulis,

Ipan Irpansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Masalah Penelitian	4
1.3. Rumusan Masalah Penelitian	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	7
1.5.4. Manfaat dari segi isu dan aksi sosial	7
1.6. Sistematika Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Game-Based Learning	9
2.2. JSB Labs	11
2.3. Gerakan Literasi Sekolah	13
2.4. Penelitian yang Relevan	14
2.5. Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Desain Penelitian	19
3.2. Lokasi dan Partisipan	22
3.3. Proses Pengumpulan Data	23

3.3.1. Observasi	24
3.3.2. Wawancara Semi-terstruktur	28
3.3.3. Angket	31
3.4. Teknik Analisis Data	45
3.4.1. Pengumpulan Data	45
3.4.2. Reduksi Data	46
3.4.3. Penyajian Data	46
3.4.4. Penarikan Kesimpulan	47
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Gambaran Umum Penelitian	48
4.1.1. Identitas SDIT Al-Karomah	50
4.1.2. Data Kepala SDIT Al-Karomah	51
4.1.3. Data Guru Kelas 2	51
4.1.4. Visi dan Misi SDIT Al-Karomah	51
4.1.5. Rekapitulasi Jumlah Siswa SDIT Al-Karomah	52
4.2. Temuan Penelitian	53
4.2.1. Rancang Bangun	53
4.2.2. Uji Kelayakan Aplikasi JSB Labs	76
4.2.3. Tanggapan Siswa dan Wali Kelas	94
4.3. Pembahasan Penelitian	101
4.3.1. Rancang Bangun Aplikasi JSB Labs	101
4.3.2. Uji Kelayakan Aplikasi JSB Labs	102
4.3.3. Tanggapan Siswa dan Wali Kelas	104
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	107
5.1. Simpulan	107
5.1.1. Simpulan Umum	107
5.1.2. Simpulan Khusus	107
5.2. Rekomendasi	108
5.2.1. Bagi Guru	108
5.2.2. Bagi Sekolah	109

5.2.3. Bagi Siswa	109
5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya	109
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo aplikasi JSB Labs	12
Gambar 2. Kerangka Berpikir	18
Gambar 3. Model 4-D (Yunika dkk., 2020)	20
Gambar 4. Letak SDIT Al-Karomah di Peta	22
Gambar 5. Tangkapan Layar Mencari Referensi Interface	55
Gambar 6. Diagram Alur Umum Aplikasi	59
Gambar 7. Diagram Alur Game Susun Huruf	60
Gambar 8. Diagram Alur Game Bantu Mengambil Pisang	61
Gambar 9. Diagram Alur Game Mari Bercerita	62
Gambar 10. Tampilan layar saat mengubah slide size	64
Gambar 11. Mendesain Tombol di Inkscape	64
Gambar 12. Tampilan Halaman Login	65
Gambar 13. Mengatur Variabel pada Textarea	65
Gambar 14. Tampilan Halaman Utama	66
Gambar 15. Mendesain Tombol untuk Halaman Utama	67
Gambar 16. Tampilan Awal Mini Game Susun Huruf	68
Gambar 17. Tampilan Layer Pilih Level	68
Gambar 18. Mengatur Item Seret dan Target Jatuh di Freeform Question	69
Gambar 19. Tampilan Halaman Hasil Susun Huruf	69
Gambar 20. Tampilan Awal Mini Game Bantu Mengambil Pisang	70
Gambar 21. Soal Operasi Hitung yang Disiapkan	71
Gambar 22. Tampilan Sesi Permainan Ada Karakter Burung	71
Gambar 23. Tampilan Trigger untuk Karakter Monyet	72
Gambar 24. Layer Umpan Balik Hasil	72
Gambar 25. Tampilan Awal Mari Bercerita	73
Gambar 26. Daftar Soal Mari Bercerita	73
Gambar 27. Tampilan Hasil	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi	25
Tabel 2. Tabel Untuk Lembar Observasi	27
Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Untuk Guru	29
Tabel 4. Kisi-kisi Wawancara Untuk Siswa	30
Tabel 5. Sistem Pengkodean Wawancara	31
Tabel 6. Skala Likeart yang Digunakan	32
Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Konten Media	33
Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa	35
Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi	37
Tabel 10. Kisi-kisi Angket Untuk Guru	40
Tabel 11. Kisi-kisi Angket Untuk Siswa	43
Tabel 12. Rekapitulasi Jumlah Siswa SDIT Al-Karomah	52
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 14. Tahap Uji Validasi Ahli Media	80
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Bahasa	81
Tabel 16. Tahap Uji Validasi Ahli Bahasa	87
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Materi	88
Tabel 18. Tahap Uji Validasi Ahli Materi	91
Tabel 19. Hasil Angket Para Ahli	93
Tabel 20. Skor Rata-rata Angket Siswa	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	111
Lampiran 2. Surat Penerimaan Izin Penelitian	111
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	113
Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi dengan Dosen Pembimbing 1	114
Lampiran 5. Buku Bimbingan Skripsi dengan Dosen Pembimbing 2	115
Lampiran 6. <i>Curriculum Vitae</i> (CV) Ahli Materi	117
Lampiran 7. <i>Curriculum Vitae</i> (CV) Ahli Media	118
Lampiran 8. <i>Curriculum Vitae</i> (CV) Ahli Bahasa	119
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media	124
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Bahasa	128
Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa	133
Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru Kelas	134
Lampiran 14. Hasil Wawancara Siswa	135
Lampiran 15. Hasil Wawancara Guru	141
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	143
Lampiran 17. Tentang Penulis	145