

**LAPORAN SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN IMPLEMENTASI GAMIFIKASI DAN  
KONSEP REWARD & PUNISHMENT DALAM SISTEM  
PEMBELAJARAN DARING ISAC**



**DISUSUN OLEH:**

**ARIEL ALBERT**

**24.N2.0010**

**PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2024**

# **LAPORAN SKRIPSI**

## **RANCANG BANGUN IMPLEMENTASI GAMIFIKASI DAN KONSEP REWARD & PUNISHMENT DALAM SISTEM PEMBELAJARAN DARING ISAC**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer**



**DISUSUN OLEH:**

**ARIEL ALBERT**

**24.N2.0010**

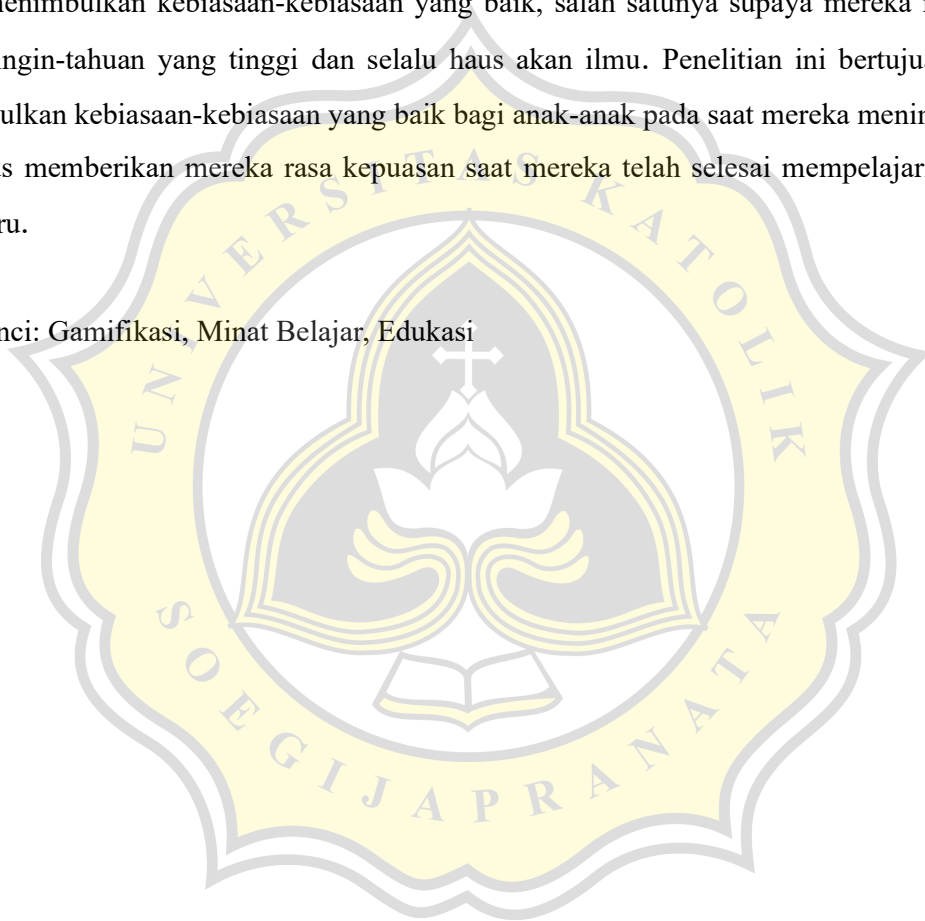
**PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2024**

## ABSTRAK

Masa SD pada anak-anak merupakan salah satu fase pertumbuhan anak yang penting. Apa yang dipelajari oleh mereka pada masa tersebut cenderung menentukan bagaimana mereka bersikap, berpikir dan bertindak ketika kelak mereka dewasa. Pembelajaran atas materi yang diberikan kepada mereka juga menjadi salah satu aspek yang sangat penting. Gamifikasi atas sistem pembelajaran yang didesain untuk digunakan oleh mereka dapat membantu mereka untuk menimbulkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, salah satunya supaya mereka memiliki sifat keingin-tahuan yang tinggi dan selalu haus akan ilmu. Penelitian ini bertujuan untuk menimbulkan kebiasaan-kebiasaan yang baik bagi anak-anak pada saat mereka menimba ilmu sekaligus memberikan mereka rasa kepuasan saat mereka telah selesai mempelajari sesuatu yang baru.

Kata kunci: Gamifikasi, Minat Belajar, Edukasi



## ABSTRACT

The stage of Primary School for childrens is one of the most important stage for a child's growth. What they learned during the stage will determine how they behave, think and act when they grow into an adult. The lessons and subject they learned become one of the most important aspect. Gamification on a learning system that is designed to be used by them can help them to develop good habits, one of them is to have a strong curiosity and always seeking for knowledge. This study has an aim to develop good habits for them when they learn to gain knowledge and giving them a satisfying feeling after they finished learning something new.

Key words: Gamification, Studying Interest, Education

