

**PENGARUH GAMIFIKASI *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN BANK DAN NON BANK
KELAS X SMK NEGERI 1 BANJARMASIN**



SKRIPSI

Oleh :

**TUTIK SRI NINGSIH
2010113220009**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2024

**PENGARUH GAMIFIKASI *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN BANK DAN NON BANK
KELAS X SMK NEGERI 1 BANJARMASIN**

Oleh :

**TUTIK SRI NINGSIH
2010113220009**

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tutik Sri Ningsih
NIM : 2010113220009
Jurusan/Program Studi : P. IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “PENGARUH GAMIFIKASI *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN BANK DAN NON BANK KELAS X SMK NEGERI 1 BANJARMASIN” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 10 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Tutik Sri Ningsih

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Tutik Sri Ningsih

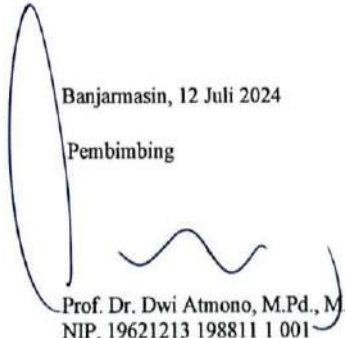
NIM : 2010113220009

Judul Skripsi : Pengaruh Gamifikasi *Educandy* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank Kelas X SMK Negeri 1 Banjarmasin

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 12 Juli 2024

Pembimbing


Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si
NIP. 19621213 198811 1 001

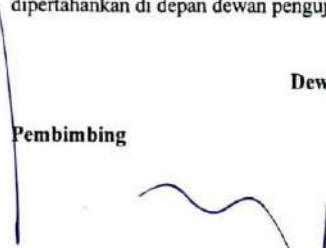
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Gamifikasi *Educandy* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank Kelas X SMK Negeri 1 Banjarmasin.

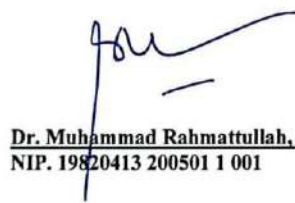
Yang disusun oleh: Tutik Sri Ningsih, NIM: 2010113220009, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 12 Juli 2024.

Dewan Penguji

Pembimbing


Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si
NIP. 19621213 198811 1 001

Penguji I



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

Penguji II


Svaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B
NIP. 19930620 202421 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan,
Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Sidharta Adyatma, M.Si
NIP. 19671003 200212 1 001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Tutik Sri Ningsih, 2024. *Pengaruh Gamifikasi Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank Kelas X SMK Negeri 1 Banjarmasin.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si).

Penggunaan *game* dalam dunia pendidikan memberikan pengalaman baru, siswa menjadi lebih kreatif dan dapat memahami materi sambil bersenang-senang. Salah satu media berbasis *game* yang dapat digunakan guru adalah gamifikasi *Educandy*. Dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif mengikuti perkembangan teknologi diharapkan siswa lebih bersemangat dan tidak mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi *Educandy* terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif, dengan desain penelitian *pre-eksperimental* bentuk *one group pretest posttest*. Subjek yang digunakan siswa kelas X B AKL berjumlah 34. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, tes, dan dokumentasi. Pada nilai *pretest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 53,53 sedangkan pada nilai *posttest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 96,47. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 27 dapat disimpulkan dari uji *paired sample t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan dari penggunaan gamifikasi *Educandy* terhadap hasil belajar siswa pada materi lembaga keuangan bank dan non bank kelas X SMK Negeri 1 Banjarmasin.

Kata Kunci: Gamifikasi, Media Pembelajaran, *Educandy*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Tutik Sri Ningsih, 2024. *The Effect of Educandy Gamification on Student Learning Outcomes in Material on Bank and Non Bank Financial Institutions Class X SMK Negeri 1 Banjarmasin. Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University Banjarmasin. (Supervisor Prof Dwi Atmono M.Pd., M.Si).*

The use of games in the world of education provides new experiences, students become more creative and can understand the material while having fun. One game-based media that teachers can use is Educandy gamification. By using varied learning media following technological developments, it is hoped that students will be more enthusiastic and not get bored easily. This research aims to analyze the effect of Educandy gamification on student learning outcomes. The research method used in this research is quantitative, with a pre-experimental research design in the form of one group pretest posttest. The number of subjects used by class X B AKL students was 34. Data collection techniques used included interviews, tests and documentation. The pretest score obtained an average result of 53.53, while the posttest score obtained an average result of 96.47. Based on the results of data analysis obtained in research using SPSS Version 27, it can be concluded from the paired sample t-test that the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, indicating that there is a significant influence from the use of Educandy gamification on student learning outcomes on material on bank and non bank financial institutions for class X SMK Negeri 1 Banjarmasin.

Keywords: *Gamification, Instructional Media, Educandy, Learning Outcomes*

MOTTO

“ Rencana Allah itu selalu yang terbaik, percayalah, lelahmu, sabarmu, sakitmu,
akan Allah ganti dengan kebahagiaan”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya

Abah dan mama yang selalu mendoakan saya, yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan bagi saya memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-citanya. Terima kasih abah mama telah mendidik dan membesarkan saya, terima kasih telah memperjuangkan masa depan saya, terima kasih telah membuktikan kepada dunia bahwa anak seorang pedagang dan sopir yang hanya tamatan sekolah dasar bisa menjadi Sarjana.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH GAMIFIKASI *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN BANK DAN NON BANK KELAS X SMK NEGERI 1 BANJARMASIN”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si selaku Rektor, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Sidharta Adyatma, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si selaku Dosen Pembimbing, yang selalu memberikan motivasi, pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd dan Bapak Syaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B selaku Tim Penguji, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasehat, dan bimbingan saat perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Banjarmasin yang telah memberikan kesempatan dan tempat untuk pengambilan data dalam penelitian.

8. Ibu Rusnani, S.Pd dan ibu Mulyani Yohana, S.Pd selaku Guru Akuntansi yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian ini.
9. Para siswa SMK Negeri 1 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Sahabat saya Mahdalini Mayasari yang senantiasa selalu memberikan semangat dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Kekasih saya Muhammad Yusuf Abdullah yang selalu menemani dan mendukung saya selama pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan, semangat, pikiran dan senantiasa sabar. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman bimbingan yang senantiasa memberi masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Teman-teman angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan semangat, motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
14. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi ini. Dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, 7 Juli 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Teoritis	9
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Desain Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel.....	38

D. Definisi Operasional Variabel	39
E. Teknik Pengambilan Sampel	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43
H. Teknik Analisis Data	47
I. Prosedur Penelitian	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Umum	50
B. Hasil Penelitian	51
C. Hasil Uji Hipotesis	61
D. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Perbankan Dasar Tahun Pelajaran 2023/2024.	3
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase E Akuntansi dan Keuangan Lembaga ..	29
Tabel 2. 2 Pembelajaran Materi Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank.....	30
Tabel 3. 1 Pola <i>Control Group Pretest Posttest</i>	37
Tabel 3. 2 Populasi	38
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen	42
Tabel 3. 4 Uji Validitas Instrumen.....	43
Tabel 3. 5 Koefisien Reliabilitas	44
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 3. 7 Kriteria Taraf Kesukaran	45
Tabel 3. 8 Hasil Uji Taraf Kesukaran	45
Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda	46
Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda	47
Tabel 3. 11 Hasil Uji Normalitas Data	48
Tabel 4. 1 Profil SMK Negeri 1 Banjarmasin	50
Tabel 4. 2 Gambaran Umum Responden	50
Tabel 4. 3 Deskripsi Hasil Belajar.....	60
Tabel 4. 4 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 Suasana Kelas.....	52
Gambar 4. 2 Kegiatan Penyampaian Materi	53
Gambar 4. 3 <i>Game Match Up</i> /Mencocokkan	53
Gambar 4. 4 <i>Quiz</i> Gamifikasi <i>Educandy</i>	54
Gambar 4. 5 Pelaksanaan <i>Pretest</i>	56
Gambar 4. 6 Guru Memberikan Materi.....	57
Gambar 4. 7 Pelaksanaan Gamifikasi <i>Educandy</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Hasil Wawancara di SMK Negeri 1 Banjarmasin	71
Lampiran 2 : Data Hasil Belajar Siswa Kelas X-B AKL	75
Lampiran 3 : Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pertemuan 1 & 2	76
Lampiran 4 : Data Hasil Observasi Aktivitas Guru	78
Lampiran 5 : Uji Validitas Soal	80
Lampiran 6 : Uji Reliabilitas Soal.....	87
Lampiran 7 : Uji Taraf Kesukaran.....	89
Lampiran 8 : Uji Daya Pembeda Soal.....	90
Lampiran 9 : Uji Normalitas Data.....	91
Lampiran 10 : Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	92
Lampiran 11 : Rancangan Proses Pembelajaran Pertemuan 1	93
Lampiran 12 : Materi Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank.....	98
Lampiran 13 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pertemuan 1	109
Lampiran 14 : Rancangan Proses Pembelajaran Pertemuan 2	111
Lampiran 15 : Materi Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank.....	116
Lampiran 16 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pertemuan 2	123
Lampiran 17 : Media Gamifikasi <i>Educandy</i>	125
Lampiran 18 : Hasil Gamifikasi <i>Educandy</i> pada Siswa.....	128
Lampiran 19 : Dokumentasi Wawancara	129
Lampiran 20 : Dokumentasi Uji Coba Soal	130
Lampiran 21 : Dokumentasi Pertemuan 1 dan 2	131
Lampiran 22 : Surat Izin Penelitian	134
Lampiran 23 : Catatan Bimbingan Skripsi.....	136
Lampiran 24 : Data Tabulasi Pertemuan 1 dan 2	139
Lampiran 25 : Lembar Jawaban Siswa Pertemuan 1 dan 2	143