

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN  
GAMIFIKASI BERBASIS *POWERPOINT* DAN *ISPRING SUITE 11* PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI KELANGKAAN UNTUK  
KELAS X SMA PGRI 1 BANJARMASIN**



**SKRIPSI**

**Oleh**

**SUPIAN**

**2010113210018**

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

**Juli 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN  
GAMIFIKASI BERBASIS *POWERPOINT* DAN *ISPRING SUITE 11* PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI KELANGKAAN UNTUK  
KELAS X SMA PGRI 1 BANJARMASIN**

**Oleh:**

**SUPIAN  
2010113210018**

**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 : Supian  
NIM : 2010113210018  
Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN GAMIFIKASI BERBASIS POWERPOINT DAN ISPRING SUITE 11 PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI KELANGKAAN UNTUK KELAS X SMA PGRI 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 pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Supian

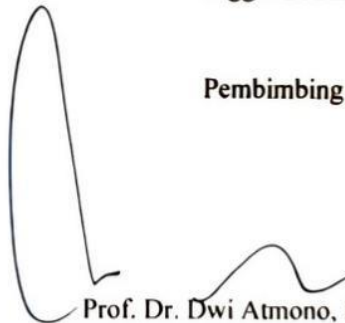
## **LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN GAMIFIKASI  
BERBASIS POWERPOINT DAN ISPRING SUITE 11 PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI MATERI KELANGKAAN UNTUK KELAS X SMA PGRI 1 BANJARMASIN**

Oleh  
Supian  
2010113210018


**Skripsi ini telah mendapatkan persetujuan untuk dapat disajikan dalam Sidang Skripsi pada  
tanggal 24 Juli 2024**

**Pembimbing I**



Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si  
NIP. 196212131988111001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi



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

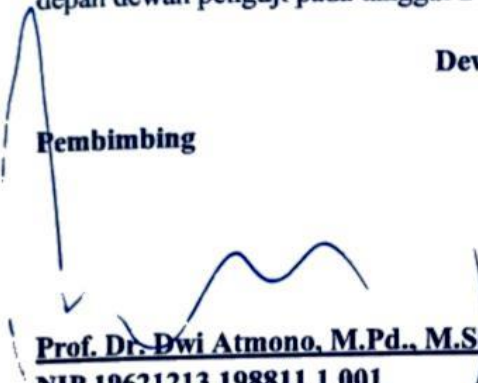
## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Gamifikasi Berbasis PowerPoint dan iSpring Suite 11 pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kelangkaan untuk Kelas X SMA PGRI 1 Banjarmasin

Yang disusun oleh: Supian, NIM: 2010113210018, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 Juli 2024.

### Dewan Penguji

**Pembimbing**

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

**Penguji 1**

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

**Penguji 2**

  
**Dr. Ananda Setiawan, M.Pd**  
NIP 19940509 201903 1 009

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**

  
**Ketua Jurusan,  
Ilmu Pengatahuan Sosial**  
  
**Dr. Sidharta Adyatma, M.Si**  
NIP 19671003 200212 1 001

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

## ABSTRAK

Supian, 2024. Pengembangan Gamifikasi Bermuatan Gamifikasi Berbasis *Powerpoint* dan *Ispring Suite 11* pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kelangkaan untuk Kelas X SMA PGRI 1 Banjarmasin. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si).

Dari hasil survei PISA tahun 2022 yang diumumkan pada Desember 2023 menunjukkan bahwa pendidikan Indonesia masih sangat tertinggal jauh. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bermuatan gamifikasi berbasis *Powerpoint* dan *Ispring Suite 11* pada mata pelajaran ekonomi materi kelangkaan yang valid dan praktis untuk kegiatan belajar mengajar kelas X SMA sederajat terutama di tempat penelitian skripsi ini yaitu SMA PGRI 1 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas X SMA PGRI 1 Banjarmasin dan 3 validator sebagai ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validator ahli media dan ahli materi untuk menguji validasi dan kelayakan media pembelajaran dan angket respon siswa untuk menguji kepraktisan media pembelajaran. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan skor dari ahli media 4,55 dengan persentase 90,5% dan mendapatkan kriteria sangat valid dan kategori sangat layak dan skor dari ahli materi 4,13 dengan persentase 82,5% dan mendapatkan kriteria valid dan kategori sangat praktis. Media pembelajaran diujikan kepada 6 siswa kelas terbatas dan 15 siswa kelas operasional untuk melihat kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan skor dari kelas operasional. berdasarkan skor yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis jika digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran ekonomi. Penelitian ini perlu diuji coba lebih lanjut dengan menambahkan berbagai elemen kegiatan praktikum dan video pembelajaran di dalamnya.

**Kata Kunci:** *Powerpoint*, *Ispring Suite*, media pembelajaran, ekonomi

## **MOTTO**

Setiap orang memiliki hal yang berbeda, baik itu hal baik maupun hal buruk. Jangan pernah merasa gagal hanya karena kita berada pada posisi terburuk, karena Allah sejatinya tidak akan membuat kita menjadi orang yang gagal.

Ketika hampir semua orang tidak mendukung keputusan kita, bahkan keluarga dan orang terdekat lainnya, masih ada Allah yang membantu melancarkan jalannya hingga ke titik terbaik dalam hidup kita.

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu

“Abdullah dan Rukiyah, kedua orang tua yang luar biasa, yang selalu mendukung apa pun yang terjadi, yang selalu berdoa untuk kesuksesan anaknya. Kalian *support system* utama dalam perjalananku”

Jamilah dan Rudi

“Terima kasih Kakak Jamilah sudah membantuku sejauh ini untuk melangkah menyelesaikan studi dan membantu secara ekonomi dan Kakak Rudi yang selalu mendukung tanpa henti”

Riska Ariyani

“Terima kasih kepada seorang wanita yang selalu membantu dan mendukung dalam segala kesulitanku. Selalu mengingatkan untuk mengerjakan tugas yang sudah menumpuk, selalu ada ketika diperlukan dan menjadi salah satu *support system* terbaik”

Sahabat

“Terima kasih Razor, Riza, Zae, Ferry, dan lainnya yang tidak bisa disebut semuanya. Terima kasih sudah mendukung dan menemani di saat waktu luang, bermain dan belajar bersama, dan menghibur setiap saat”

## 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 **”PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN GAMIFIKASI BERBASIS POWERPOINT DAN ISPRING SUITE 11 PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI KELANGKAAN UNTUK KELAS X SMA PGRI 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. Allah Subhanahu Wata’ala, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemampuan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendukung saya.
3. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
4. Dr. Drs., Sidharta Adyatma, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
5. Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd., selaku Kepala Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
6. Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala SMA PGRI 1 Banjarmasin, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.

8. Ibu Wanda, Ibu Amel, Ibu Septi, dan Ibu Rima selaku Guru di SMA PGRI 1 Banjarmasin, yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
9. Para siswa SMA PGRI 1 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

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

Banjarmasin, Juli 2024



Supian

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Media Pembelajaran .....	10
2. Gamifikasi .....	12
3. <i>Software Powerpoint</i> .....	14
4. <i>Software Ispring Suite 11</i> .....	16
5. Materi Kelangkaan .....	18

B. Penelitian Relevan .....	26
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	31
C. Prosedur Penelitian .....	31
D. Jenis Data .....	34
E. Instrumen penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	41
A. Deskripsi Penelitian .....	41
B. Hasil Penelitian .....	42
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	42
2. Desain ( <i>Design</i> ) .....	44
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	49
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	53
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	55
C. Pembahasan.....	64
1. Validasi Media Pembelajaran .....	66
2. Kepraktisan Media Pembelajaran .....	67
D. Kelemahan Penelitian .....	68
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	76

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Menu <i>Ispring Suite 11</i> -----	17
Gambar 2. 2 Teori Kebutuhan Manusia -----	21
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir -----	30
Gambar 4. 1 Halaman Awal Aplikasi .....	44
Gambar 4. 2 Menu <i>Login</i> Aplikasi.....	44
Gambar 4. 3 Menu Utama Aplikasi .....	45
Gambar 4. 4 Profil Pengembang Aplikasi.....	45
Gambar 4. 5 Menu <i>Eco-Learn</i> .....	46
Gambar 4. 6 Halaman Tujuan dan Capaian Pembelajaran.....	46
Gambar 4. 7 Halaman Materi Kelangkaan.....	46
Gambar 4. 8 Petunjuk Permainan <i>Eco-Play</i> .....	47
Gambar 4. 9 Halaman Mulai Permainan .....	47
Gambar 4. 10 Peta Objektif Permainan.....	47
Gambar 4. 11 Isi Permainan .....	48
Gambar 4. 12 Hadiah Kartu Motivasi .....	48
Gambar 4. 13 Kuis Evaluasi <i>Eco-Brain</i> .....	48
Gambar 4. 14 Hasil Akhir Halaman Pembuka .....	57
Gambar 4. 15 Hasil Akhir Menu <i>Login</i> .....	58
Gambar 4. 16 Hasil Akhir Menu Utama .....	58
Gambar 4. 17 Hasil Akhir Profil Pengembang .....	59
Gambar 4. 18 Hasil Akhir Menu <i>Eco-Learn</i> .....	59
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Halaman TP dan CP .....	60
Gambar 4. 20 Hasil Akhir Materi Kelangkaan .....	60
Gambar 4. 21 Hasil Akhir Petunjuk Permainan <i>Eco-Play</i> .....	61
Gambar 4. 22 Hasil Akhir Menu Mulai Permainan .....	61
Gambar 4. 23 Hasil Akhir Peta Objektif Permainan .....	62
Gambar 4. 24 Hasil Akhir Objektif 1 .....	62
Gambar 4. 25 Hasil Akhir Objektif 2 .....	63

Gambar 4. 26 Hasil Akhir Objektif 3 .....	63
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Hadiah Kartu Motivasi .....	64
Gambar 4. 28 Hasil Akhir Kuis Evaluasi <i>Eco-Brain</i> .....	64

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media -----	35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi-----	36
Tabel 3. 3 Skala Likert Validitas -----	37
Tabel 3. 4 Kriteria Validitas-----	38
Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan -----	39
Tabel 3. 6 Skala Likert Kepraktisan -----	39
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan -----	40
Tabel 4. 1 Data Validator Media Pembelajaran-----	41
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media -----	49
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Validator Ahli Media -----	51
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi-----	51
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi-----	52
Tabel 4. 7 Komentar dan Saran Uji Kelas Terbatas-----	53
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kelas Operasional-----	54

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara -----	78
Lampiran 2 Lembar dan Hasil Validasi Ahli Media -----	82
Lampiran 3 Lembar dan Hasil Validasi Ahli Materi-----	94
Lampiran 4 Angket dan Hasil Respon Siswa -----	102
Lampiran 5 Rekapitulasi Uji Kelas Operasional -----	109
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian -----	111
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian -----	112