

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI
INDUSTRI KEUANGAN BANK UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**



SKRIPSI

Oleh:

AYU DEWI SURYANI

2110113220013

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
JULI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI
INDUSTRI KEUANGAN BANK UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**

Oleh:

**AYU DEWI SURYANI
2110113220013**

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
JULI 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Dewi Suryani
NIM : 2110113220013
Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN QUIZWHIZZER PADA MATERI INDUSTRI KEUANGAN BANK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN**" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang saya kutip 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, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Ayu Dewi Suryani

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ayu Dewi Suryani
NIM : 2110113220013
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
Menggunakan *Quizwhizzer* Pada Materi Industri Keuangan Bank
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri
3 Banjarmasin

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

Banjarmasin, Juli 2025

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 19820321 200604 1 001

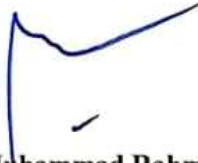
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan *Quizwhizzer* Pada Materi Industri Keuangan Bank Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin

Yang disusun oleh: Ayu Dewi Suryani, NIM: 2110113220013, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 08 Juli 2025.

Dewan Penguji

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 19820321 200604 1 001

Penguji



Mahmudah Hasanah, M.Pd
NIP. 19790321 200501 2 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



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

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya"
(QS. Al-Baqarah: 286)

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah: 7)

“Hidup bukan saling mendahului, bermipilah sendiri-sendiri. Tak ada yang tahu
kapan kau mencapai tuju dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu.
Katakan pada dirimu besok mungkin kita sampai, besok mungkin tercapai”
(Besok Mungkin Kita Sampai – Hindia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak, untuk itu penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak dan Mama yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, semangat, dan ketulusan dalam setiap langkah hidupku. Terima kasih atas segala doa yang tak pernah putus, dukungan moril maupun materil yang tak ternilai, serta kasih sayang tanpa syarat yang senantiasa mengiringi perjuanganku. Tanpa lelah kalian mendampingi setiap proses yang kujalani, meski dalam diam, doa kalian selalu menjadi penuntun dalam setiap langkahku. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, umur panjang, kebahagiaan, dan keberkahan dalam hidup Bapak dan Mama. Terima kasih karena telah menjadi orang tua terbaik dalam hidupku.
2. Kakak laki-laki saya, yang tak hanya mendukung, tetapi juga menuntun dan menguatkan saat langkah terasa goyah. Di tengah keraguan, nasihat dan keyakinannya menjadi pelita yang menuntunku untuk terus melangkah. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan kasih sayangmu dengan limpahan berkah dan kebahagiaan.
3. Untuk diri saya sendiri, anak bungsu yang tak pernah berhenti meski berkali-kali ingin menyerah, tetap melangkah walau lelah mengikat langkah dan pikiran. Terima kasih telah bertahan, memilih untuk bangkit meski jalan tertatih, dan terus percaya bahwa setiap usaha, sekecil apa pun, akan bermuara pada hasil. Terima kasih telah memeluk kegagalan, menerima ketidaksempurnaan, dan tetap memberi ruang bagi proses ini untuk tumbuh dari keraguan menjadi keyakinan, dari kekacauan menjadi makna. Perjalanan ini tidak mudah, namun terlewati. Semoga kebahagiaan senantiasa menyertai langkah-langkah berikutnya.

ABSTRAK

Ayu Dewi Suryani, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Industri Keuangan Bank Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Baseran Nor, M.Pd.).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *QuizWhizzer* pada materi Industri Keuangan Bank. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D. Subjek penelitian merupakan siswa kelas X SMAN 3 Banjarmasin pada mata pelajaran ekonomi industri keuangan bank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan *expert judgment* dengan rata-rata nilai validasi 90% (sangat valid) dan memiliki kepraktisan dalam penggunaannya berdasarkan penilaian siswa dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 78% (praktis). Uji eksperimen juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan secara efektif meningkatkan hasil belajar dengan hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan signifikansi 0,000, menandakan perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 37,029 dan nilai N-gain rata-rata 0,7468 (kategori tinggi). Temuan ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rekomendasi diberikan kepada guru agar dapat mengadopsi media pembelajaran seperti *QuizWhizzer* untuk meningkatkan pemahaman dan transfer pengetahuan sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Quizwhizzer*, Hasil Belajar, Industri Keuangan Bank

ABSTRACT

Ayu Dewi Suryani, 2025. *Development of Gamification-Based Learning Media Using Quizwhizzer on Bank Financial Industry Material to Improve Learning Outcomes of Grade X Students at SMA Negeri 3 Banjarmasin.* Thesis, Department of Economic Education FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Supervisor II: Dr. Baseran Nor, M.Pd.).

This study aims to develop gamification-based learning media using QuizWhizzer on Bank Financial Industry material. This study uses a Research and Development (R&D) approach with a 4D model. The subjects of the study were grade X students of SMAN 3 Banjarmasin in the subject of bank financial industry economics. The results of the study showed that the media developed was declared valid based on expert judgment with an average validation value of 90% (very valid) and had practicality in its use based on student assessments with an average practicality value of 78% (practical). Experimental tests also showed that the developed media effectively improved learning outcomes with the results of the Paired Sample t-Test showing a significance of 0.000, indicating a significant difference between the pre-test and post-test scores, with an average increase of 37.029 and an average N-gain value of 0.7468 (high category). These findings emphasize the importance of using digital learning media to improve student learning outcomes. Recommendations are given to teachers to adopt learning media such as QuizWhizzer to improve understanding and knowledge transfer so that it has an impact on better learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Gamification, Quizwhizzer, Learning Outcomes, Bank Financial Industry

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, atas limpahan ilmu, inspirasi, serta kemuliaan yang diberikan. Berkat kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan *QuizWhizzer* pada Materi Industri Keuangan Bank untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Banjarmasin”**.

Melalui pemanfaatan teknologi gamifikasi dengan platform *QuizWhizzer*, diharapkan siswa dapat belajar secara lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Inovasi ini juga diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar mandiri dan kolaboratif, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Kehadiran media pembelajaran berbasis gamifikasi ini menjadi alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, khususnya pada materi yang dianggap cukup kompleks bagi siswa.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Penulis menyadari bahwa penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ahmad Alim Bachri, 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, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Mahmudah Hasanah, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, bimbingan dan pembelajaran pada saat perkuliahan.
7. Bapak H. Zaini Juhdi, S.Pd., M.M. selaku Kepala SMA Negeri 3 Banjarmasin yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data.
8. Bapak Charles Mayhard Tambing. SE., MM dan Ibu Anita Ariani, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Banjarmasin yang telah membantu serta memberikan masukan dan saran.
9. Siswa kelas X SMA Negeri 3 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Norma dan Lilis Nur Hasanah, teman seperjuangan di bawah bimbingan Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd., yang telah menjadi bagian dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini, serta hadir memberikan semangat dan dukungan.
11. Teman sejak awal perkuliahan hingga saat ini, Nazwa Nabela. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kebersamaan, dukungan, dan kesediaannya menjadi tempat berbagi cerita serta keluh kesah selama proses studi. Semoga ikatan pertemanan ini senantiasa terjaga dengan baik dan menjadi kenangan indah yang terus dikenang sepanjang masa.

Banjarmasin, 20 Juli 2025

Ayu Dewi Suryani
NIM 2110113220013

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Tinjauan Teoritis	13
B. Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian	47
C. Subjek dan Objek Penelitian	47
D. Model Pengembangan	48
E. Prosedur Pengembangan	49
F. Metode Pengumpulan Data	54

G. Jenis Data.....	55
H. Instrumen Penelitian.....	56
I. Metode Analisis Data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan	99
C. Keterbatasan	105
BAB V KESIMPULAN.....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif.....	19
Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran Terkait Industri Keuangan Bank Tahun Pelajaran 2024/2025.....	43
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert.....	55
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	57
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	58
Tabel 3.5 Kisi Kisi Soal Pretest dan Posttest	59
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	61
Tabel 3.7 Kategori Kepraktisan Media	62
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Soal	64
Tabel 3.9 Klasifikasi Reliabilitas	65
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas	65
Tabel 3.11 Indeks Kesukaran	66
Tabel 3.12 Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	66
Tabel 3.13 Kategori Daya Beda	67
Tabel 3.14 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	68
Tabel 3.15 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 3.16 Hasil Uji Linieritas	70
Tabel 3.17 Tabel klasifikasi N-gain.....	73
Tabel 4.1 Materi Pokok Terkait Industri Keuangan Bank Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X	76
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Materi Pokok Industi Keuangan Bank	77
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media	83
Tabel 4.4 Hasil Validitas Ahli Media	84
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	84
Tabel 4.6 Hasil Analisis Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	94

Tabel 4.7 Hasil Analisis Respon Siswa Kelompok Besar	96
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....	97
Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	97
Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	98
Tabel 4.11 Hasil Uji N-Gain	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Indeks Literasi Keuangan Menurut Kelompok Umur.....	5
Gambar 1.2 Hasil Ujian Akhir Semester 1 Kelas X.....	8
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	28
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	46
Gambar 3.1 One Group <i>Pre-test–Post-test Design</i>	62
Gambar 4.1 Tampilan Utama	79
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Video Pembelajaran	79
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Materi Pembelajaran.....	80
Gambar 4.4 Tampilan Soal.....	80
Gambar 4.5 Desain Peta.....	81
Gambar 4.6 Tampilan Benar	81
Gambar 4.7 Tampilan Salah.....	82
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	87
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Peta Konsep	87
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	88
Gambar 4.11 Tampilan Sebelum Penambahan	88
Gambar 4.12 Setelah Revisi.....	89
Gambar 4.13 Tipe <i>True-False</i>	90
Gambar 4.14 Tipe <i>Short Answer</i>	90
Gambar 4.15 Tipe <i>Multiple Response</i>	90
Gambar 4.16 Contoh Pada Materi Fungsi Bank	91
Gambar 4.17 Contoh Pada Pembahasan Bank Sentral	91
Gambar 4.18 Contoh Bank Sentral di Banjarmasin.....	92
Gambar 4.19 Gambar Produk Bank.....	92
Gambar 4.20 Materi Pengertian Bank Sebelum Revisi	93
Gambar 4.21 Materi Pengertian Bank Sesudah Revisi	93
Gambar 4.22 Tahap <i>Disseminate</i> Pada Siswa	96
Gambar 4.23 Tahap <i>Disseminate</i> Pada Guru	99

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian Fakultas.....	125
Lampiran 2 : Suarat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	126
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian SMA Negeri 3 Banjarmasin.....	127
Lampiran 4 : Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	128
Lampiran 5 : Hasil Wawancara Awal	129
Lampiran 6 : Nilai Pembelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XA	130
Lampiran 7 : Nilai Pembelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XB	132
Lampiran 8 : Nilai Pembelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XC	134
Lampiran 9 : Nilai Pembelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XD	136
Lampiran 10 : Nilai Pembelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XE	138
Lampiran 11 : Nilai Pembelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XF.....	140
Lampiran 12 : Nilai Sumatif Akhir Semester Kelas X.....	142
Lampiran 13 : Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	143
Lampiran 14: Soal <i>Pre-Tes</i> dan <i>Post-Test</i> Sebelum Uji Coba.....	146
Lampiran 15: Soal <i>Pre-Tes</i> dan <i>Post-Test</i> Setelah Uji Coba.....	153
Lampiran 16 : Hasil SPSS Uji Validitas Soal	159
Lampiran 17 : Hasil SPSS Uji Reliabilitas Soal	163
Lampiran 18 : Hasil SPSS Uji Taraf Kesukaran	164
Lampiran 19 : Hasil SPSS Uji Daya Pembeda	165
Lampiran 20 : Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Satu.....	166
Lampiran 21 : Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Dua	171
Lampiran 22 : Lembar Hasil Validasi Materi Materi Satu.....	176
Lampiran 23 : Lembar Hasil Validasi Materi Materi Dua	179
Lampiran 24 : Hasil Lembar Respon Siswa	182
Lampiran 25 : Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	191
Lampiran 26 : Hasil SPSS Uji Normalitas.....	192
Lampiran 27 : Hasil SPSS Uji Linieritas	193
Lampiran 28 : Hasil SPSS Uji Regresi Linier Sederhana.....	194
Lampiran 29 : Hasil SPSS Uji Paired Sample t-Test	195

Lampiran 30 : Hasil SPSS Uji N-gain	197
Lampiran 31 : Modul Ajar	198
Lampiran 32 : Tampilan Akhir Media Pembelajaran.....	203
Lampiran 33 : Dokumentasi Kegiatan	204
Lampiran 34 : Rangkuman.....	206
Lampiran 35 : Bukti Bimbingan	207