

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
DENGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BANJARMASIN**



SKRIPSI

Oleh:

DANIEL ADITYA PUTRA

2110113210010

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

Juli 2025

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
DENGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BANJARMASIN**

Oleh:

DANIEL ADITYA PUTRA

2110113210010

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 2025

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Aditya Putra
NIM : 2110113210010
Jurusan/Program Studi : P. IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN GAMIFIKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA 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 pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Daniel Aditya Putra

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Daniel Aditya Putra

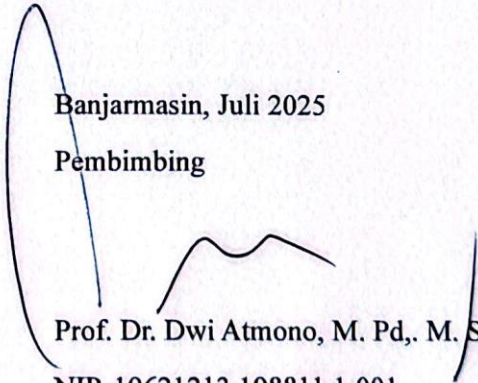
NIM : 2110113210010

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
Dengan Media Gamifikasi Berbasis *Educaplay* Terhadap
Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin

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

Banjarmasin, Juli 2025

Pembimbing



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

NIP. 19621213 198811 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin.

Yang disusun oleh : Daniel Aditya Putra, NIM: 2110113210010, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 08 Juli 2025.

Dewan Penguji

Pembimbing

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

NIP. 19621213 198811 1 001

Penguji I

Dr. Ananda Setiawan, S. Pd., M. Pd

NIP. 19940509 201903 1 009

Penguji II

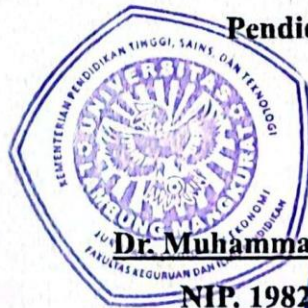
Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd

NIP. 19820413 200501 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Ekonomi



Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd

NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Daniel Aditya Putra, 2025. PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BANJARMASIN, Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing: Prof. Dr. Dwi Atmono, M. Pd., M. Si)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin pada mata pelajaran Ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* melalui *One Group Pretest-Posttest* pada satu kelompok eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 35 siswa kelas X D yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 52,57, sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 68,86. Uji *Paired Sample T-test* menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai *p* sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang dikombinasikan dengan *Educaplay*. Temuan ini membuktikan bahwa kombinasi model TGT dan media gamifikasi berbasis *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Industri Keuangan Non-Bank.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*, *Educaplay*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Daniel Aditya Putra, 2025. *THE EFFECT OF IMPLEMENTING A COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH EDUCAPLAY-BASED GAMIFICATION MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS X STUDENTS AT SMA NEGERI 1 BANJARMASIN*, Thesis, Economic Education Study Program, FKIP Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervisor: Prof. Dr. Dwi Atmono, M. Pd., M. Si).

This study aims to analyze the effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model with Educaplay-based gamification media on the learning outcomes of tenth-grade students at SMA Negeri 1 Banjarmasin in Economics. The research method employed was quantitative, using a Pre-Experimental design with a One Group Pretest-Posttest approach on a single experimental group. The study sample consisted of 35 students from class X D, selected through purposive sampling. Data were collected through learning outcome tests (pretest and posttest) and then analyzed using a Paired Sample T-test. The results showed that the average pretest score was 52.57, while the average posttest score reached 68.86. The Paired Sample T-test yielded a significant result with a p-value of 0.000 (< 0.05), indicating a positive effect from the implementation of the TGT cooperative learning model combined with Educaplay. These findings demonstrate that the combination of the TGT model and Educaplay-based gamification media effectively enhances student learning outcomes in the topic of Non-Bank Financial Industries.

Keyword: *Cooperative Learning, Team Games Tournament, Educaplay, Learning Outcomes*

MOTTO

Ambis Tanpa Apatis.

PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkah yang diberikan, penulis sampai pada tahap akhir penyelesaian skripsi ini. Sebagai bukti semangat dan kesungguhan penulis dalam menyelesaikannya, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

Kedua orangtua saya, yang telah mendidik dari kecil hingga sekarang menjadi pribadi yang lebih baik. Selalu mendukung di setiap kegiatan akademik maupun non akademik.

Untuk ketujuh teman kontrakan Tito, Reza, Gigih, Fani, Juni, Edo yang telah menemani di setiap awal perkuliahan hingga berda di fase akhir perkuliahan suka maupun duka.

Untuk teman satu bimbingan Bapak Prof. Dwi Atmono, M. Pd., M. Si yaitu Nazwa, Amel, dan Dayah yang telah membantu jalannya penulisan penelitian ini hingga selesai.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, Pengasih dan Penyayang, atas limpahan ilmu, inspirasi, serta kemuliaan yang diberikan. Berkat kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Media gamifikasi Berbasis *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin”**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dalam penyusunan skripsi ini, 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. Dr. H. 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 Adyatna, M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M. Pd, M.Si selaku pembimbing yang banyak memberikan bimbingan, motivasi, saran, arahan serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Ananda Setiawan, S, Pd., M. Pd selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis.

7. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan limpahan ilmu, wawasan serta pengalaman selama menempuh pendidikan.
9. Bapak Fery Setyawan Amadhy, S. Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada peneliti dalam penelitian ini, juga menjadi tempat pengambilan data dalam penelitian ini.
10. Ibu Nur Ailita Ruwaida, S. Pd., M. M dan Ibu Retno Bangun Wahyuni, S. Pd selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Banjarmasin yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
11. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin yang telah bersedia membantu selama proses penelitian.
12. Untuk teman-teman di bawah bimbingan Prof. Dr. Dwi Atmono M. Pd., M. Si yang menemani perjalanan penulis dari mulai menulis sampai skripsi ini selesai.
13. Tujuh sekawan kontrakan Tito, Reza, Fani, Juni, Gigih, dan Edo yang telah menemani perjalanan kuliah penulis. Sejak hari pertama hingga detik ini, mereka selalu ada, baik dalam diskusi akademik maupun canda tawa yang mewarnai hari-hari di perantauan.

Banjarmasin, 08 Juli 2025

Peneliti

Daniel Aditya Putra

NIM 2110113210010

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO	vii
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.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Teoritis	8
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Desain Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel	41
D. Definisi Operasional Variabel.....	42

E. Variabel Penelitian	43
F. Teknik Pengambilan Sampel.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
H. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
I. Teknik Analisis Data.....	50
J. Prosedur Penelitian.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	64
C. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Ulangan Harian Industri Keuangan Non-bank 2024/2025	3
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Ekonomi Fase E Kurikulum Merdeka.....	33
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Pola <i>One Group Pretest Posttest</i>	41
Tabel 3. 3 Tabel Data Peserta Didik	41
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Tes	47
Tabel 3. 8 Koefisien Reliabilitas	47
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Tes	48
Tabel 3. 11 Kriteria Taraf Kesukaran	48
Tabel 3. 12 Hasil Uji Taraf Kesukaran	49
Tabel 3. 13 Kriteria Daya Pembeda	49
Tabel 3. 14 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	49
Tabel 3. 15 Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen	50
Tabel 4. 1 Profil SMA Negeri 1 Banjarmasin.....	53
Tabel 4. 2 Data Responden Tahun Ajaran 2024/2025	54
Tabel 4. 3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Seluruh siswa	62
Tabel 4. 4 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 5 Uji <i>Paired Sample T-test</i>	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan Beranda Educaplay	25
Gambar 2. 2 Permainan Jenis Froggy Jumps	26
Gambar 2. 3 Permainan Jenis <i>Crossword Puzzle</i>	27
Gambar 2. 4 Permainan Jenis <i>Riddle</i>	27
Gambar 2. 5 Tahapan Pertama Pembuatan Game Kuis	28
Gambar 2. 6 Pilihan Pembuatan Jenis Permainan.....	28
Gambar 2. 7 Tahapan Pembuatan Pertanyaan atau Soal.....	29
Gambar 2. 8 Tahapan Pengaturan Permainan	29
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3. 1 Variabel Penelitian	43
Gambar 4. 1 Suasana Kelas.....	56
Gambar 4. 2 Daftar Nama Siswa Yang Mengikuti <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56
Gambar 4. 3 Pemberian Materi Industri Keuangan Non-bank	57
Gambar 4. 4 Diskusi Kelompok.....	58
Gambar 4. 5 Tampilan Permainan Educaplay.....	58
Gambar 4. 6 Pengerjaan Kuis Educaplay Berkelompok	59
Gambar 4. 7 Pengerjaan Teka-teki Silang Berkelompok.....	59
Gambar 4. 8 Daftar 10 Besar Siswa Yang Mendapatkan Nilai Tertinggi.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	75
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian	76
Lampiran 3 Lembar Observer Penelitian	77
Lampiran 4 Instrumen Sebelum Validitas.....	83
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Tes	89
Lampiran 6 Hasil Uji Realibilitas Tes.....	95
Lampiran 7 Hasil Uji Taraf Kesukaran	96
Lampiran 8 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	97
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas Data	99
Lampiran 10 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i>	100
Lampiran 11 Media Educaplay	101
Lampiran 12 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran 13 Hasil Belajar Siswa Kelas X D.....	103
Lampiran 14 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	104
Lampiran 15 RPP, PPT, dan Dokumen Skripsi lainnya.....	105