

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA MATERI
INDUSTRI KEUANGAN BANK DI SMA NEGERI 5 BANJARMASIN**



SKRIPSI

OLEH :

LILIS NUR HASANAH

2110113320010

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

Juli 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA MATERI
INDUSTRI KEUANGAN BANK DI SMA NEGERI 5 BANJARMASIN**

Oleh :

**LILIS NUR HASANAH
2110113320010**

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 TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilis Nur Hasanah

NIM : 2110113320010

Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA MATERI INDUSTRI KEUANGAN BANK DI SMA NEGERI 5 BANJARMASIN”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dandicantumkan 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



Lilis Nur Hasanah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Lilis Nur Hasanah

NIM : 2110113320010

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Industri Keuangan Bank
Di SMA Negeri 5 Banjarmasin

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

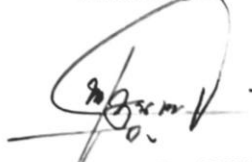
Banjarmasin, Juli 2025

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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Industri Keuangan Bank Di SMA Negeri 5 Banjarmasin

Yang disusun oleh: Lilis Nur Hasanah, NIM: 2110113320010, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 8 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 I

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

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ekonomi

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

ABSTRAK

LILIS NUR HASANAH, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Google Sites Pada Materi Industri Keuangan Bank Di Sma Negeri 5 Banjarmasin.* Skripsi, Program Studi 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 *Google Sites* pada materi industri keuangan bank untuk siswa kelas X di SMA Negeri 5 Banjarmasin. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi serta terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang mencakup tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Data diperoleh melalui observasi, angket validasi dari ahli materi dan media, serta angket respon siswa dalam uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas instruksional dengan tingkat kevalidan sebesar 4,51, yang berada dalam kategori (sangat valid) dan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan sebesar 90,2%, yang dikategorikan sebagai (sangat praktis). Respon siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media gamifikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi industri keuangan bank di tingkat SMA.

KATA KUNCI : Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Google Sites* , Industri Keuangan Bank

ABSTRACT

Lilis Nur Hasanah, 2025. *Development of Gamification-Based Learning Media Using Google Sites on Banking Financial Industry Material at SMA Negeri 5 Banjarmasin.* Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervisor: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd, Dr. Baseran Nor, M.Pd.).

This study aims to develop a gamification-based learning media using *Google Sites* on the topic of the banking financial industry for Grade X students at SMA Negeri 5 Banjarmasin. The background of this research is the low student engagement in economics learning and the limited availability of interactive and engaging learning media. This study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, which includes the stages of define, design, develop, and disseminate. Data were collected through observations, expert validation questionnaires (content and media), and student response questionnaires during field trials. The results show that the developed learning media meets instructional quality criteria with a validity score of 4.51, categorized as *very valid*, and a practicality score of 90.2%, categorized as *very practical*. Student responses indicated that the media was interesting, easy to use, and helpful in understanding the material. This gamified media successfully creates a more enjoyable and interactive learning atmosphere, while also increasing students' motivation to learn. Therefore, it is suitable to be used as an innovation in economics learning, particularly in the topic of the banking financial industry at the senior high school level.

Keywords: Learning Media, Gamification, Google Sites, Banking Financial Industry

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S. Al-Insyirah : 6-7)

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kengcupannya Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakan dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang di perbuat”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak seimbang dengan perjuangan mereka menghidupimu”

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi, tidak ada mimpi yang patut di remehkan, lambungkan setingginya yang kamu inginkan dan gapailah dengan selayaj yang kamu harapkan”

(Maudy Ayunda)

“The scary news is you're on your own no but the cool news is you're own your own now”

(Taylor Swift)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya Mama dan Bapak dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anaknya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Untuk Mama saya, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas, kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis, terima kasih untuk selalu memberikan kebahagiaan dan selalu mengusahakan apapun untuk penulis. Kepada Bapak saya, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terima kasih telah menjadi contoh untuk selalu menjadi seorang anak perempuan yang kuat. Terakhir, terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya. Sehat selalu untuk Mama dan Bapak hiduplah lebih lama lagi, terimakasih sudah ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I Love* Mama dan Bapak
2. Kepada kedua adikku yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah ikut serta dalam perjalanan dalam menempuh pendidikan selama ini. Terima kasih atas sega cinta kasih, dukungan dan do'a yang kalian panjatkan, walaupun terkadang kalian mengesalkan namun, *I Love u so more* tumbuhlah jadi versi paling hebat adik-adikku.

3. Kepada keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan mendoa'akan agar skripsi ini cepat selesai. Terimakasih atas dukungan dan kasih sayang yang kalian berikan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. dan Dr. Baseran Nor, M.Pd selalu dosen pembimbing yang senantiasa membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, dengan penuh kesabaran dan memberikan semangat. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang Bapak berikan selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan Bapak yang tulus, mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Setiap nasihat dan motivasi dari Bapak selalu menjadi penyemangat saat penulis merasa lelah. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Bapak bukan hanya membimbing dengan ilmu, tetapi juga dengan hati. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang Bapak berikan.
5. Terakhir untuk diri saya sendiri Lilis Nur Hasanah, terimakasih sudah bisa bertahan sampai sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Dengan adanya skripsi ini, telah berhasil membuktikan bahwa kamu bisa menyandang gelar S.Pd tepat waktu dan menjadi tekad maupun acuan untuk terus melakukan hal lebih membanggakan lainnya. Bagaimanapun kehidupanmu selanjutnya, hargai dirimu, rayakan dirimu, berbahagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik.

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 BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA MATERI INDUSTRI KEUANGAN BANK DI SMA NEGERI 5 BANJARMASIN”**.

Penyusunan skripsi ini tidaklah mudah, perlu manajemen waktu dalam menyelesaikan ini. Skripsi ini bisa selesai dengan bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Pengetahaun Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari doa orang tua, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada”

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunian-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. 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 sekaligus Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Ananda Setiawan M.Pd., 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 ilmu yang bermanfaat, motivasi, nasehat, dan bimbingan saat perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Banjarmasin, yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
8. Ibu Risda Narulita, S.Pd dan Ibu Nur Ijati Jannah, S.Pd. selaku tenaga pendidik mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 5 Banjarmasin, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
9. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi dan semangat dalam penelitian.
10. Para siswa SMA Negeri 5 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
11. Temanku yang sudah menemani dari SMA sampai sekarang Lisda Aprilyani dan Yunita Rahmah Azizah terima kasih telah menemani perjalanan penyelesaian skripsi ini dan memberikan dukungan disaat suka maupun duka.
12. Temanku yang menemani perjalanan selama perkuliahan ini dan berjuang bersama untuk menyelesaikan perkuliahan ini, Jauhar Lathifah Syahda, Nur Saputri, Norhidayah, Marisa, Mustika, dan Ratna Yuliani yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam kesusahan menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah selalu ada dalam setiap perjalanan yang kita lalui selama perkuliahan ini dan berikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu dan kita dapat wisuda bersama-sama. Tidak banyak kata yang penulis dapat katakan *I love so much guys* terimakasih sudah hadir dalam perjalanan hidup ini. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian.
13. Teman bimbingan Ayu Dewi Suryani dan Norma yang berjuang bersama-sama menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah membantu dan memberikan motivasi selama menyelesaikan skripsi ini, yang selalu sabar dalam mengajari penulis dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih untuk

semua hal yang telah kalian berikan, semoga Allah membalas segala kebaikan kalian.

14. Teman-teman se-jurusan angkatan 2021 Jurusan Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Banjarmasin, 4 Juli 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Desain Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	35
D. Model Pengembangan	36
E. Prosedur Pengembangan	37
F. Metode Pengumpulan Data	41

G. Jenis Data	42
H. Instrumen penelitian.....	43
I. Metode Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	80
C. Keterbatasan.....	83
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert	42
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	43
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	45
Tabel 3. 5 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif	46
Tabel 3. 6 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif	47
Tabel 4. 1 Materi Pokok Industri Keuangan Bank Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 5 Banjarmasin	50
Tabel 4. 2 Alur Tujuan Pembelajaran	51
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4. 5 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan	77
Tabel 4. 6 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan <i>Google Sites</i>	78
Tabel 4. 7 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi berbasis <i>Google Sites</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 4. 1 QR Media Pembelajaran	52
Gambar 4. 2 Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	53
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Selamat Datang Media Pembelajaran.....	54
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Informasi Tombol.....	54
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu.....	55
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman CP dan ATP.....	56
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Peta Konsep.....	56
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Materi	57
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Pengertian Bank	58
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Materi Pengertian Industri Keuangan Nonbank	59
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Materi Pengertian OJK.....	60
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Video Pembelajaran.....	61
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Video Pembelajaran Materi Bank	61
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Evaluasi	62
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Evaluasi Materi Bank	63
Gambar 4. 16 Halaman Soal Pre-Test Bank	63
Gambar 4. 17 Halaman Permainan	64
Gambar 4. 18 Halaman Permainan	64
Gambar 4. 19 Halaman Permainan	65
Gambar 4. 20 Haman Permainan	65
Gambar 4. 21 Halaman Permainan	66
Gambar 4. 22 Halaman Profil	66
Gambar 4. 23 Halaman materi sebelum revisi	73
Gambar 4. 24 Halaman Materi yang sudah revisi.....	73
Gambar 4. 25 Halaman Google Sites sebelum revisi.....	74
Gambar 4. 26 Halaman Google Sites yang sudah revisi.....	74

Gambar 4. 27 Halaman asesmen sebelum revisi	75
Gambar 4. 28 Halaman asesmen yang sudah revisi	75
Gambar 4. 29 Halaman materi sebelum revisi	76
Gambar 4. 30 Halaman materi yang sudah direvisi	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Ke Sekolah.....	99
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Ke Dinas Pendidikan.....	100
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	101
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian.....	102
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media.....	103
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 7 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	110
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	113
Lampiran 9 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan.....	127
Lampiran 11 Perhitungan Kevalidan dan Kepraktisan Ahli Media.....	128
Lampiran 12 Perhitungan Kevalidan dan Kepraktisan Ahli Meteri.....	130
Lampiran 13 Dokumentasi Observasi Awal dikelas.....	133
Lampiran 14 Penyebaran Media Pembelajaran ke Guru SMA Negeri 5 Banjarmasin.....	134
Lampiran 15 Penyebaran Media Pembelajaran Secara Terbatas Kepada Siswa	136
Lampiran 16 Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru.....	137
Lampiran 17 Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Siswa.....	145
Lampiran 18 Rangkuman.....	148
Lampiran 19 Lembar Bimbingan Skripsi.....	150