

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
MENGUNAKAN *GOOGLE SITES* DAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI
INDUSTRI KEUANGAN BANK DI KELAS X SMA NEGERI 4
BANJARMASIN**



SKRIPSI

Oleh:

ANITA

2010113320006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
MENGUNAKAN *GOOGLE SITES* DAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI
INDUSTRI KEUANGAN BANK DI KELAS X SMA NEGERI 4
BANJARMASIN**

Oleh:

ANITA

2010113320006

Skripsi

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

**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 tangam dibawah ini:

Nama : Anita

NIM : 2010113320006

Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* DAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI INDUSTRI KEUANGAN BANK DI KELAS X SMA NEGERI 4 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




PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Anita
NIM : 2010113220006
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
menggunakan *Google Sites* dan *Quizwhizzer* pada Materi Industri
Keuangan Bank di Kelas X SMA Negeri 4 Banjarmasin

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

Banjarmasin, Juli 2024

Pembimbing I


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

Pembimbing II


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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi menggunakan *Google Sites* dan *QuizWhizzer* pada Materi Industri Keuangan Bank di Kelas X SMA Negeri 4 Banjarmasin.

Yang disusun oleh: Anita, NIM: 2010113320006, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 Juli 2024.

Dewan Penguji

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Penguji I



Alfi Fadhilah Hakim Harahap, M.Pd
NIP. 19910926 202321 2 044


Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pengetahuan Sosial



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

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi



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

ABSTRAK

Anita 2024, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Google Sites dan Quizwhizzer Pada Materi Industri Keuangan Bank Di Kelas X Sma Negeri 4 Banjarmasin*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Pembimbing: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd Pembimbing II Dr. Ananda Setiawan, M.Pd)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4D. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan. Hal ini terlihat dari hasil penilaian berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata aspek 4,37 dengan kriteria “sangat valid”. Media pembelajaran yang dikembangkan juga praktis berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata aspek 87,6% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *google sites* dan *quizwhizzer* layak digunakan dan sangat praktis untuk membantu proses pembelajaran. Membuat program pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran merupakan langkah penting yang dapat diambil sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Program ini akan membantu guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kolaborasi, dan mempersiapkan diri untuk masa depan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Google Sites*, *Quizwhizzer*, 4D

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”

(QS. Al-Insyirah : 6-7)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi. Jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”

(Windah Basudara)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur kehadirat 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. Cinta pertamaku, ayah Ahmad Kabul. Beliau memang tidak merasakan bangku perkuliahan seperti penulis, namun beliau selalu memberikan dukungan kepada penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai. Terimakasih untuk semua yang engkau berikan. Perhatian, kasih sayang dan cinta paling besar untuk anak gadis sulungmu ini. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Ibu Yuliana, yang biasa saya sebut mama, perempuan hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana serta selalu menjadi penyemangat. Terimakasih sudah melahirkan merawat dan membesarkan penulis dengan penuh cinta. Terimakasih untuk semua doa dan dukungan mama. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
3. Kedua adik perempuan saya Gusmutia dan Tiara Mardina yang telah memberikan penulis dukungan dan menghibur penulis disaat penyelesaian skripsi ini.

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* DAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI INDUSTRI KEUANGAN BANK DI KELAS X SMA NEGERI 4 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 Pengetahuan 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. Dr. Muhammad Rahmattullah M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Pengetahaun Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat sekaligus Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Ananda Setiawan M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Alfi Fadhilah Hakim Harahap, 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 SMA Negeri 4 Banjarmasin, yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
8. Bapak Akhmad Hanafi Maulana, S.E.,Gr selaku tenaga pendidik mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 4 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 4 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
11. Teman seperjuanganku, Adriana Floreetta Ayuningrum, Laela Rahmah, Emma Nur inayah, Ana Aulia, Jainab, Rizky Maharani Putrie, dan Della Ariyani yang selalu bersemangat serta membantu dalam kerumitan menyusun skripsi penulis. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik yang selalu memberikan motivasi, arahan, dan semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu supaya dapat wisuda bersama-sama. Semoga Allah membalas segala kebaikan kalian.
12. Teman-teman se-jurusan angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti marathon yang memberikan ketekunan, kesabaran dan tekad yang kuat. Terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan

tepat waktu. Apapun pilihan yang dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai dititik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

Banjarmasin, 15 Juli 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan Teoritis	11
B. Penelitian Relevan.....	35

C. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Model Pengembangan.....	44
E. Prosedur Pengembangan	45
F. Metode Pengumpulan Data	50
G. Jenis Data	51
H. Instrumen Penelitian	51
I. Metode Analisis Data.....	54
1. Analisis Deskriptif Kualitatif.....	54
BAB IV PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Penelitian	57
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan.....	95
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alur Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Pelajaran 2023/2024	31
Tabel 2. 2. Persamaan Buku Otoritas Jasa Keuangan dan IPS Ekonomi Kelas X Kurikulum Merdeka	32
Tabel 2. 3. Penelitian Relevan	35
Tabel 3. 1. Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert	50
Tabel 3. 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	52
Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3. 4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran.....	54
Tabel 3. 5. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif.....	55
Tabel 3. 6 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif	56
Tabel 4. 1 Data Validator Media Pembelajaran	57
Tabel 4. 2 Materi Pokok Industri Keuangan Bank Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Banjarmasin	60
Tabel 4. 3 Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	83
Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan.....	93
Tabel 4. 7 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Google Sites dan Quizwhizzer.....	94
Tabel 4. 8 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Google Sites dan Quizwhizzer.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase Literasi Keuangan berdasarkan Usia	2
Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1. Tahapan Pengembangan Media	44
Gambar 4. 1 Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	62
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Selamat Datang Media Pembelajaran.....	63
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Informasi Tombol.....	63
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Menu.....	64
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman CP dan ATP.....	65
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Peta Konsep	65
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Materi Pengertian Bank.....	66
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Materi Sejarah Perbankan di Indonesia	67
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Materi Sejarah Perbankan di Indonesia	67
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Materi Fungsi Bank	68
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Materi Fungsi Bank	68
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Materi Jenis-Jenis Bank.....	69
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Materi Jenis-Jenis Bank.....	69
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Materi Jenis-Jenis Bank.....	70
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Materi Jenis-Jenis Bank.....	70
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Materi Jenis-Jenis Bank.....	71
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Materi Prinsip Kegiatan Usaha Bank	71
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Materi Prinsip Kegiatan Usaha Bank	72
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Materi Produk Bank	72
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Materi Unit Usaha Syariah	73
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Materi Lembaga Penjamin Simpanan	74
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Materi Akhir	74
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Video Pembelajaran.....	75
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Evaluasi	76

Gambar 4. 25 Halaman Permainan	76
Gambar 4. 26 Halaman Permainan	77
Gambar 4. 27 Halaman Permainan	77
Gambar 4. 28 Halaman Permainan	78
Gambar 4. 29 Halaman Soal Pre-Test.....	78
Gambar 4. 30 Halaman Soal Post-Test	79
Gambar 4. 31 Halaman Profil	79
Gambar 4. 32 Halaman video pembelajaran sebelum revisi.....	86
Gambar 4. 33 Halaman video pembelajaran setelah revisi	87
Gambar 4. 34 Tombol sebelum revisi.....	87
Gambar 4. 35 Tombol sebelum revisi.....	88
Gambar 4. 36 Tombol sebelum revisi.....	88
Gambar 4. 37 Tombol sesudah revisi.....	89
Gambar 4. 38 Tombol sesudah revisi.....	89
Gambar 4. 39 Tombol sesudah revisi.....	90
Gambar 4. 40 Halaman materi sebelum revisi	90
Gambar 4. 41 Halaman materi sudah revisi	91
Gambar 4. 42 Warna tombol sebelum revisi.....	91
Gambar 4. 43 Warna tombol setelah revisi.....	92
Gambar 4. 44 Halaman video pembelajaran sebelum revisi.....	92
Gambar 4. 45 Halaman video pembelajaran setelah revisi	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara (Daftar Pertanyaan).....	111
Lampiran 2 Hasil Wawancara di SMA Negeri 4 Banjarmasin	112
Lampiran 3 Tabel Buku yang diterbitkan oleh OJK dan Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Kelas X Kurikulum Merdeka	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	119
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	123
Lampiran 6 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	127
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	147
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi Awal dengan Guru Ekonomi.....	148
Lampiran 11 Penyebaran Media Pembelajaran ke Guru SMA Negeri 4 Banjarmasin	149
Lampiran 12 Penyebaran Media Pembelajaran ke Calon Guru	150
Lampiran 13 Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru.....	152
Lampiran 14 Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Siswa.....	163
Lampiran 15 Surat Iizn Penelitian.....	167
Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	168