

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
EDUCAPLAY BERKEARIFAN LOKAL MATERI KEGIATAN EKONOMI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 BANJARMASIN**



SKRIPSI
Oleh:

RENITA
2210113120002

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
April 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
EDUCAPLAY BERKEARIFAN LOKAL MATERI KEGIATAN EKONOMI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 BANJARMASIN**

**Oleh:
RENITA
2210113120002**

**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
BANJARMASIN
April 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renita
NIM : 2210113120002
Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *EDUCAPLAY* BERKEARIFAN LOKAL MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS X DI 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 ada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 23 April 2026

Yang membuat pernyataan



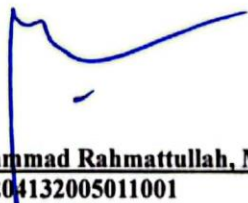
Renita

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Renita
NIM : 2210113120002
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay*
Berkearifan Lokal Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X Di SMA
Negeri 1 Banjarmasin

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

Pembimbing I,


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 198204132005011001

Banjarmasin, 23 April 2026

Pembimbing II,


Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199504272024061001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Berkearifan Lokal Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Banjarmasin

Yang disusun oleh: Renita, NIM: 2210113120002, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 23 April 2026

Dewan Penguji

Pembimbing I



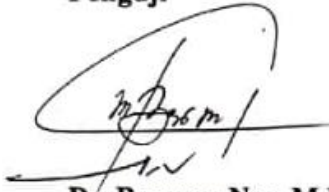
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 198204132005011001

Pembimbing II



Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199504272024061001

Penguji



Dr. Baseran Nor, M.Pd.
NIP. 198203212006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 198204132005011001

ABSTRAK

Renita, 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Berkearifan Lokal Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Banjarmasin.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.; Pembimbing II: Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.).

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran interaktif *Educaplay* berkearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi, dan (2) menganalisis kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4D. Prosedur pengembangan meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). Validasi ahli materi memperoleh penilaian persentase 97,2% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh penilaian persentase 76,6% dengan kategori valid. Pada uji coba lapangan terbatas dengan persentase 89,5% kategori sangat praktis, uji lapangan operasional dengan persentase 88,26% kategori sangat praktis, dan respon guru dengan persentase 92% kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Educaplay* berkearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Educaplay*, Kegiatan Ekonomi, Lokal Banjar, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Renita, 2026. Development Of Educaplay Interactive Learning Media Based on Local Wisdom for Grade 10 Economics Students at SMA Negeri 1 Banjarmasin. Thesis, Department of Economics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.; Supervisor II: Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.).

Interactive learning media play an important role in the learning process as they can enhance students' understanding, particularly in economic activities. This study aims to: (1) analyze the validity of Educaplay interactive learning media based on local wisdom in economic activity materials, and (2) analyze its practicality among Grade 10 students at SMA Negeri 1 Banjarmasin. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model. The development procedure includes define, design, develop, and disseminate stages. The validation of the content expert obtained a percentage score of 97.2% and was categorized as very valid. Meanwhile, the media expert validation obtained a percentage score of 76.6% and was categorized as valid. The results of the limited field trial showed a percentage of 87.56%, which was categorized as very practical, while the operational field trial obtained a percentage of 88.26%, which was also categorized as very practical. In addition, the teacher response obtained a percentage of 92%, which was categorized as very practical. Thus, the developed Educaplay interactive learning media based on local wisdom is considered valid and practical for use in the learning process.

Keywords: Educaplay, Economic Activities, Local Banjar, Learning Media

MOTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali
Allah berjanji bahwa: fa inna ma’al- ‘usri yusra, inna ma’al- ‘usri yusra”

(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

Untuk Ayah dan Mama tercinta

Terima kasih peneliti ucapkan atas segala kasih sayang, pengorbanan, ketulusan serta doa yang selalu menyertai setiap langkah peneliti hingga sampai titik ini. Meskipun ayah dan mama tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral dan finansial, serta selalu memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Perjalanan hidup kita sebagai satu keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan peneliti pelajaran yang sangat berharga. Peneliti berharap dengan adanya skripsi ini dapat membuat ayah dan mama lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak terakhirnya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan dan semoga ayah dan mama bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan peneliti raih di masa yang akan datang.

Untuk Sahabat Seperjuangan

Terima kasih kepada sahabat seperjuangan peneliti Mujalifah, Julia Ningrum, Uswatun Hasanah, Aqlin Neswan Nabela, Nadia Salma Khairani dan teman-teman satu bimbingan yang selalu memberikan semangat dan dukungan tiada henti. Meskipun setelah ini akan menjalani kehidupan masing-masing yang berbeda, semoga pertemanan ini selalu terjaga selamanya.

Untuk Diri Sendiri

Terima kasih Renita selaku peneliti sudah mau berjuang untuk tetap ada hingga saat ini, selalu berusaha dan tidak lelah dalam kondisi apapun. Adapun kurang lebih mu, bagaimanapun kehidupanmu selanjutnya, hargai dirimu, rayakan dirimu, berbahagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik dan cerah.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberikan ilmu serta kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *EDUCAPLAY* BERKEARIFAN LOKAL MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 1 BANJARMASIN”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti sehingga peneliti sangat menerima kritik serta saran yang dapat membangun untuk menyempurnakan ke depannya. Peneliti juga berharap semoga penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi semuanya. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Surnarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) 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 1 yang telah memberikan motivasi dan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Baseran Nor, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji skripsi dan validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, nasehat, dan pelajaran pada saat perkuliahan.
7. Bapak Fery Setyawan Amadhy, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 1 Banjarmasin yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk mengambil data di SMA Negeri 1 Banjarmasin dalam penelitian ini.
8. Bapak Giat Prima Yoga, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Negeri 1 Banjarmasin yang telah membantu dalam urusan surat-menyerat di SMA Negeri 1 Banjarmasin.
9. Bapak Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom M.T dan Bapak Difi Irfansyah, S.Kom., yang telah bersedia membantu peneliti menjadi validator ahli media.
10. Ibu Alfisah S.Pd, yang telah bersedia membantu peneliti menjadi validator ahli materi.
11. Siswa kelas X-D dan X-G SMA Negeri 1 Banjarmasin yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi responden pada penelitian ini.
12. Orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi dan materi sehingga menjadi penyemangat peneliti sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Banjarmasin, 23 April 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
MOTO	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 Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian Pengembangan	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian	27
D. Model Pengembangan.....	28
E. Prosedur Pengembangan	29
F. Metode Pengumpulan Data	33
G. Jenis Data	35
H. Instrumen Penelitian.....	35

I. Metode Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	31
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert.....	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	38
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru.....	40
Tabel 3. 7 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif Kevalidan ...	42
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	42
Tabel 4. 1 Materi Pokok Media Pembelajaran	49
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Uji Lapangan Terbatas	62
Tabel 4. 5 Hasil Uji Lapangan Operasional	63
Tabel 4. 6 Hasil Respon Guru Pada Uji Coba Produk	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Dale's Cone of Experience	15
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Media	28
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media.....	51
Gambar 4. 2 Tampilan Fitur-Fitur <i>Educaplay</i>	51
Gambar 4. 3 Tampilan Penyusunan Materi Pada Fitur <i>Slideshow</i>	52
Gambar 4. 4 Tampilan Penyusunan Soal Pada Fitur <i>Froggy</i>	52
Gambar 4. 5 Tampilan Penyusunan Soal LKPD Pada Fitur <i>Yes/No</i>	53
Gambar 4. 6 Tampilan Materi Sebelum Revisi	57
Gambar 4. 7 Tampilan Penambahan Ilustrasi Setelah Revisi.....	58
Gambar 4. 8 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi.....	58
Gambar 4. 9 Tampilan Tujuan Pembelajaran Setelah Revisi	59
Gambar 4. 10 Tampilan Materi Sebelum Revisi	59
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Setelah Revisi	59
Gambar 4. 12 Tampilan Penambahan Video Contoh Lokal	60
Gambar 4. 13 Tampilan Media Tanpa Petunjuk Sebelum Revisi.....	60
Gambar 4. 14 Tampilan Media Menggunakan Petunjuk Setelah Revisi.....	61
Gambar 4. 15 Tampilan Penambahan Contoh Lokal	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Observasi Lapangan	76
Lampiran 2 Hasil Wawancara di SMA Negeri 1 Banjarmasin.....	77
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 5 Angket Respon Siswa	84
Lampiran 6 Angket Respon Guru	87
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	98
Lampiran 9 Hasil Respon Guru	106
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	109
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas	110
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	114
Lampiran 14 Desain Awal	115
Lampiran 15 Panduan Penggunaan Media.....	117
Lampiran 16 Data Subjek Penelitian.....	125
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Fakultas	128
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	129
Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian	130
Lampiran 20 Dokumentasi	131
Lampiran 21 Buku Bimbingan Skripsi	132