

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
QUIZWHIZZER BERBASIS GAMIFIKASI BERMUATAN ISTILAH
EKONOMI BERKEARIFAN LOKAL BANJAR UNTUK SISWA KELAS X
SMAN 1 ALALAK**



SKRIPSI
Oleh:

PUPUT MELATI
2210113220017

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
QUIZWHIZZER BERBASIS GAMIFIKASI BERMUATAN ISTILAH
EKONOMI BERKEARIFAN LOKAL BANJAR UNTUK SISWA KELAS X
SMAN 1 ALALAK**

**Oleh:
PUPUT MELATI
2210113220017**

**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 dibawah ini:

Nama : Puput Melati

NIM : 2210113220017

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *QUIZWHIZZER* BERBASIS GAMIFIKASI BERMUATAN ISTILAH EKONOMI BERKEARIFAN LOKAL BANJAR UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 ALALAK”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang saya kutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicatumkan dalam daftar Pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 22 April 2026

Yang membuat pernyataan

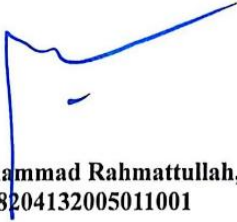

Puput Melati

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Puput Melati
Nim : 2210113220017
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *QuizWhizzer*
Berbasis Gamifikasi Bermuatan Istilah Ekonomi Berkearifan
Lokal Banjar Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Alalak


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, 22 April 2026

Pembimbing II,


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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
QuizWhizzer Berbasis Gamifikasi Bermuatan Istilah
Ekonomi Berkearifan Lokal Banjar Untuk Siswa Kelas X
SMAN 1 Alalak

Yang disusun oleh : Puput Melati, NIM : 2210113220017, isi telah
dipertahankan didepan dewan penguji pada 22 April 2026

Dewan Penguji

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP 198204132005011001



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

Penguji,



Mahmudah Hasanah, M.Pd.
NIP 197903212005012002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP 198204132005011001

MOTO

“Dan dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

(QS. Al-‘Alaq: 5)

“ Kita juga harus jadi manusia yang bisa dibanggakan. Bukan, bukan untuk apapun soal dunia Tapi untuk Ibu, untuk mereka yang kita sayang”

” Selalu butuh waktu lama untuk mendapatkan sesuatu yang indah”

(About you-3726 mdpl)

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. **Teruntuk Almarhum Ayah.** Nahkoda yang telah lebih dahulu menepi ke keabadian sebelum sempat melihat kapal ini bersandar di pelabuhan. Kepergianmu meninggalkan ruang kosong, namun, setiap kenangan tentangmu, aku belajar tentang tanggung jawab dan keberanian untuk tetap berdiri meski sendiri. Skripsi ini adalah surat yang kutulis dengan tinta rindu, sebagai bingkisan kecil untuk sosok lelaki yang dahulu pundaknya menjadi tempatku bersandar, namun tak lagi hadir dalam setiap langkah proses ini. Kupersembahkan gelar S.Pd ini untukmu sebagai wujud hadiah sederhana. Terima kasih telah menjadi fondasi pertama dalam hidupku. Semoga setiap doa yang kupanjatkan sampai kepadamu sebagai peluk yang tak sempat kuberikan. Dan semoga Tuhan menempatkanmu di tempat paling indah, sebagaimana engkau pernah menjadi tempat ternyaman dalam hidupku.
2. **Teruntuk Mama.** Yang perjuangannya sangat luar biasa menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orang tua bagi anak-anaknya. Terima kasih pengorbanan banyak waktu, tenaga dan segala upaya demi mememnuhi kebutuhan anaknya. Tak pernah berhenti pula doa- doa yang mengalir, mengiringi setiap langkah hingga hari ini, sehingga segala urusan yang dilakukan mendapatkan kemudahan dan kelancaran. Semua yang telah Mama berikan adalah alasan terbesar untuk terus berjuang dan tidak menyerah.
3. **Teruntuk Kaka Perempuan.** Terima kasih karena telah hadir dan ikut membersamai setiap proses dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan segala bentuk bantuan yang selalu Kakak berikan, baik dalam keadaan mudah maupun sulit. Kehadiran Kakak menjadi penguat di saat lelah dan pengingat untuk terus melangkah hingga sampai pada titik ini. Semoga segala kebaikan yang Kakak berikan dibalas dengan kebahagiaan dan keberkahan yang berlipat.

4. **Teruntuk Sahabat seperjuangan dan seperantauan penulis yaitu Lisa, Paulina, Hegi, Aqlin, Najwa, dan Mulia.** Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan. Terima kasih karena selalu ada, meluangkan waktu untuk menemani setiap perjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua berhasil meraih impian yang kita perjuangkan bersama.
5. **Teruntuk Sahabat lama penulis.** Terima kasih atas dukungan, kesediaan mendengarkan setiap keluh kesah, serta semangat yang selalu kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. **Terakhir, untuk diriku sendiri, Puput Melati.** Terima kasih atas segala perjuangan yang telah dilalui hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tetap bertahan, bahkan ketika jalan di depan terasa gelap, keraguan datang silih berganti, dan langkah terasa begitu berat untuk diteruskan. Terima kasih karena tidak memilih berhenti, meski sering kali tidak tahu ke mana arah akan membawa. Terima kasih telah menjadi tempat pulang paling setia yang tetap hadir dalam sunyi, dalam lelah, dan dalam diam yang penuh tanda tanya. Terima kasih karena telah mempercayai setiap proses yang dijalani. Ini adalah pencapaian yang patut untuk dirayakan kepada diri sendiri. Apa pun kurang dan lebihmu, tetaplah berbahagia dan bangga pada diri sendiri karena kamu telah melewati semuanya dengan penuh keberanian.

ABSTRAK

Puput Melati, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *QuizWhizzer* Berbasis Gamifikasi Bermuatan Istilah Ekonomi Berkearifan Lokal Banjar Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Alalak. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II: Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *QuizWhizzer* yang memuat istilah ekonomi berkearifan lokal Banjar pada materi Lembaga Jasa Keuangan dalam Perekonomian (BANK). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *dissemination* (penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Hal ini dibuktikan oleh hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 98% kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 78% kategori valid. Selain itu, hasil uji coba lapangan terbatas menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kategori praktis, sedangkan hasil uji lapangan operasional memperoleh persentase sebesar 88% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rekapitulasi tingkat kevalidan sebesar 88% kategori Sangat Valid dan tingkat kepraktisan sebesar 87% kategori Sangat Praktis. Respon guru Ekonomi juga menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kategori praktis. Temuan ini penelitian menunjukkan bahwa media Pembelajaran Interaktif *QuizWhizzer* Berbasis Gamifikasi Bermuatan Istilah Ekonomi Berkearifan Lokal Banjar dinyatakan valid dan praktis, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Istilah Ekonomi Banjar, Lembaga Jasa Keuangan Bank, Media Pembelajaran Interaktif, QuizWhizzer*

ABSTRACT

Puput Melati, 2026. Development of a Gamification-Based Interactive Learning Media *QuizWhizzer* Containing Economic Terms Based on Banjar Local Wisdom for Grade X Students of SMA Negeri 1 Alalak. Thesis, Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, FKIP Lambung Mangkurat University, Banjarmasin (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Supervisor II: Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.).

Learning media plays an important role in the learning process because it can help students understand the material more easily and interestingly. This study aims to develop interactive learning media based on gamification using *QuizWhizzer* that includes Banjar local wisdom economic terms in the material of Financial Services Institutions in the Economy (BANK). This study uses a Research and Development (R&D) approach with a 4D development model that includes define, design, development, dissemination. The results of the study indicate that the developed media is declared suitable for use. This is evidenced by the results of the validation of material experts with a percentage of 98% in the very valid category and validation of media experts with a percentage of 78% in the valid category. In addition, the results of limited field trials showed a percentage of 84% in the practical category, while the results of operational field tests obtained a percentage of 88% in the very practical category. Based on these results, a recapitulation of the validity level was obtained at 88% in the Very Valid category and a practicality level of 87% in the Very Practical category. The response of Economics teachers also showed a percentage of 84% in the practical category. The findings of this study indicate that the Gamification-Based *QuizWhizzer* Interactive Learning Media Containing Banjar Local Wisdom Economic Terms is declared valid and practical, so it is suitable for use as an alternative learning media in the learning process.

Keywords: *Banjar Economic Terms, Bank Financial Services Institutions, Interactive Learning Media, QuizWhizzer*

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 Interaktif *QuizWhizzer* Berbasis Gamifikasi Bermuatan Istilah Ekonomi Berkearifan Lokal Banjar Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Alalak”**.

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* berbasis gamifikasi yang bermuatan istilah ekonomi berkearifan lokal Banjar, diharapkan siswa kelas X SMA Negeri 1 Alalak dapat belajar secara lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Media ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, tetapi juga untuk mengenalkan dan melestarikan istilah-istilah ekonomi dalam kearifan lokal Banjar. Selain itu, inovasi ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar mandiri dan kolaboratif siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kehadiran media pembelajaran berbasis gamifikasi ini menjadi alternatif yang relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital, khususnya pada materi ekonomi yang sering dianggap kompleks oleh siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

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, arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, 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. Rasyidi, S.Pd., M.M., selaku Kepala SMAN 1 Alalak yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data.
8. Bapak Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T. dan Bapak Gusti Fredy Abdillah, S.Kom., yang telah bersedia membantu peneliti menjadi validator ahli media.
9. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd. dan Ibu Hj. Titien Andayani, S.E., yang telah bersedia membantu peneliti menjadi validator ahli materi.
10. Siswa kelas X SMAN 1 Alalak yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi dan materi sehingga menjadi penyemangat peneliti sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman sebimbingan, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama proses studi.
13. Teman-teman asistensi mengajar, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya atas kebersamaan, solidaritas, serta semangat saling mendukung selama menjalani kegiatan asistensi. Berbagai pengalaman dan kerja sama yang terjalin memberikan kesan mendalam serta turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kontribusinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Banjarmasin, 22 April 2026

Puput Melati

NIM. 2210113220017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Penelitian Relevan	41
C. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	46

A. Jenis Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Subjek dan Objek Penelitian	47
D. Model Pengembangan	48
E. Prosedur Pengembangan.....	48
F. Metode Pengumpulan Data	56
G. Jenis Data	57
H. Instrumen Penelitian.....	58
I. Metode Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan	87
C. Keterbatasan	92
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	94
A. Kesimpulan	94
B. Implikasi	94
C. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok	52
Tabel 3. 2 Pedoman Penilaian Angket.....	56
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	59
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	60
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru Ekonomi	61
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	63
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan	64
Tabel 4. 1 Materi Lembaga Jasa Keuangan Bank	68
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran	68
Tabel 4. 3 Hasil Validitas Ahli Materi	77
Tabel 4. 4 Hasil Validitas Ahli Media	78
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	78
Tabel 4. 6 Hasil Uji Lapangan Terbatas	83
Tabel 4. 7 Hasil Uji Lapangan Operasional	85
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan.....	85
Tabel 4. 9 Hasil Respon Guru Ekonomi.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	45
Gambar 4.1 Tampilan Utama	71
Gambar 4.2 Tampilan Peta Konsep.....	71
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Video Pembelajaran	72
Gambar 4.4 Tampilan Materi Pembelajaran	72
Gambar 4.5 Tampilan Istilah Ekonomi Banjar.....	73
Gambar 4.6 Tampilan Soal.....	73
Gambar 4.7 Tampilan Pilihan Jawaban Soal.....	74
Gambar 4.8 Tampilan Desain Peta Awal.....	75
Gambar 4.9 Tampilan Jawaban Benar.....	75
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Salah	76
Gambar 4.11 Tampilan Judul Sebelum Revisi	81
Gambar 4.12 Tampilan Judul Setelah Revisi	81
Gambar 4.13 Tampilan Capaian Pembelajaran sebelum Revisi	81
Gambar 4.14 Capaian Pembelajaran setelah Revisi.....	82
Gambar 4.15 Latar Belakang sebelum Revisi.....	82
Gambar 4.16 Latar Belakang setelah Revisi	82
Gambar 4.17 Menambahkan Waktu.....	84
Gambar 4.18 Tampilan Desain Peta Akhir.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Fakultas	112
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	112
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian SMA Negeri 1 Alalak.....	114
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	115
Lampiran 5 Surat Izin Pengisian Angket Validasi.....	116
Lampiran 6 Hasil Observasi Awal.....	120
Lampiran 7 Hasil Wawancara Awal di SMA Negeri 1 Alalak	121
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media.....	126
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa.....	132
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru Ekonomi	133
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	137
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	138
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas	139
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	140
Lampiran 16 Desain Awal Media.....	143
Lampiran 17 Bahan Ajar	146
Lampiran 18 Data Subjek Penelitian.....	169
Lampiran 19 Dokumentasi.....	172