

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI METODE GAME BASED LEARNING

Oleh

Faizal Ansyori

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Unviersitas PGRI Mpu Sindok

Email: faizansyori@upms.ac.id

Article History:

Received: 02-02-2025

Revised: 08-02-2025

Accepted: 05-03-2025

Keywords:

Game-Based Learning, Minat Belajar, Pembelajaran Ekonomi, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract: Penelitian ini mengkaji efektivitas penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA. Rendahnya minat belajar ekonomi menjadi permasalahan utama yang mendorong penelitian ini. Menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada 34 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dengan skor rata-rata meningkat dari 2,1 pada pra-siklus menjadi 3,4 pada akhir siklus II. Analisis lebih lanjut mengungkapkan korelasi positif yang kuat antara tingkat partisipasi dalam GBL dan peningkatan minat belajar ($r = 0.78, p < 0.001$). Temuan kualitatif mengidentifikasi tiga tema utama: peningkatan motivasi, pembelajaran interaktif, dan pemahaman konsep ekonomi yang lebih baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan minat belajar ekonomi dan merekomendasikan integrasi GBL dalam kurikulum ekonomi SMA, dengan mempertimbangkan keragaman gaya belajar siswa untuk optimalisasi hasil.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kualitas pendidikan menjadi semakin krusial untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat berbagai permasalahan dalam sistem pendidikan, khususnya terkait dengan minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa telah menjadi isu yang memprihatinkan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti ekonomi. Minat belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, memiliki motivasi intrinsik yang kuat, dan mencapai hasil belajar

yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak negatif pada proses dan hasil pembelajaran. Hal ini tercermin dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, dan hasil belajar yang belum optimal. Dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas, permasalahan rendahnya minat belajar siswa menjadi semakin kompleks. Mata pelajaran ekonomi seringkali dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, sehingga menimbulkan keengganan dan kurangnya antusiasme dalam belajar. Hal ini tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga pada pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ekonomi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka sebagai warga negara yang produktif.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dan upaya untuk meningkatkannya. (Modjo, 2020) menegaskan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan kebutuhan, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan metode pembelajaran. Sejalan dengan itu, (Antoro et al., 2023) mengemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, beberapa studi telah menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dan media interaktif dalam pembelajaran. (Anggraini et al., 2024) memperkenalkan konsep Digital Game-Based Learning (DGBL) yang mengintegrasikan unsur permainan digital dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, (Angelika et al., 2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan Game-Based Learning (GBL) dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

Khusus dalam konteks pembelajaran ekonomi, beberapa studi seperti yang dilakukan oleh (Sadiyah et al., 2023) telah mendemonstrasikan potensi GBL dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi dan keterampilan pengambilan keputusan ekonomi pada siswa. Namun, mayoritas penelitian ini dilakukan di negara-negara maju dengan infrastruktur teknologi yang memadai, sehingga aplikasinya dalam konteks Indonesia masih perlu dikaji lebih lanjut.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas GBL, terdapat beberapa gap yang perlu diperhatikan. Pertama, masih terbatasnya penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan GBL dalam pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas di Indonesia. Kedua, belum adanya penelitian komprehensif yang menganalisis dampak GBL terhadap berbagai aspek minat belajar siswa, seperti perhatian, keaktifan, dan ketekunan dalam pembelajaran ekonomi. Ketiga, masih minimnya studi yang mengeksplorasi tantangan dan strategi implementasi GBL dalam konteks sekolah dengan keterbatasan sumber daya teknologi.

Mengingat adanya gap tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan pengetahuan dengan fokus pada penerapan metode Game-Based Learning dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA di Indonesia. Penelitian ini tidak hanya akan mengkaji efektivitas GBL dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga akan menganalisis berbagai aspek minat belajar yang terpengaruh, serta mengidentifikasi strategi implementasi yang sesuai dengan kondisi dan keterbatasan sekolah di Indonesia.

Rasional dilakukannya penelitian ini didasarkan pada urgensi untuk menemukan solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Dengan memahami potensi GBL dalam konteks pembelajaran ekonomi di Indonesia, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas. Lebih lanjut, penelitian ini memiliki potensi untuk membuka wawasan baru tentang integrasi teknologi dalam pendidikan ekonomi di Indonesia. Dengan mengeksplorasi berbagai aspek penerapan GBL, termasuk tantangan dan peluangnya, penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam mengadopsi metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan rasional tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode Game-Based Learning dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA. Secara spesifik, penelitian ini akan mengkaji perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan GBL, mengidentifikasi aspek-aspek minat belajar yang paling terpengaruh, serta mengeksplorasi tantangan dan strategi implementasi GBL dalam konteks pembelajaran ekonomi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pemilihan desain PTK didasarkan pada tujuan penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran ekonomi. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran, mengamati perubahan yang terjadi, dan melakukan perbaikan secara berkesinambungan. Implementasi PTK dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, sehingga memungkinkan adanya perbaikan dan penyempurnaan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran ekonomi, yang dioperasionalkan melalui penggunaan permainan digital edukatif yang relevan dengan materi ekonomi. Variabel terikat adalah minat belajar siswa, yang diukur melalui beberapa indikator seperti perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, intensitas bertanya, keaktifan dalam merespon pertanyaan guru, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Kedua variabel ini diobservasi dan dianalisis untuk mengetahui efektivitas penerapan GBL dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 1 Sukomoro tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan karakteristik kelas dan rekomendasi dari guru mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas X-5 yang terdiri dari 34 siswa dipilih sebagai sampel penelitian. Pemilihan sampel ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas

tersebut memiliki tingkat minat belajar ekonomi yang relatif rendah dibandingkan kelas lainnya, sehingga dianggap representatif untuk menjadi subjek penelitian dalam penerapan metode GBL.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dengan fokus pada indikator minat belajar yang telah ditetapkan. Instrumen observasi berupa lembar observasi terstruktur yang memuat aspek-aspek minat belajar seperti perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh seorang observer independen untuk menjamin objektivitas data yang diperoleh. Lembar observasi dirancang menggunakan skala Likert dengan empat kategori penilaian, mulai dari "Sangat Baik" hingga "Kurang", untuk setiap indikator minat belajar yang diamati.

Selain observasi, tes hasil belajar juga digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Tes ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi ekonomi yang diajarkan menggunakan metode GBL. Tes hasil belajar disusun dalam bentuk pilihan ganda dan esai, yang mencakup materi yang telah dipelajari selama siklus penelitian. Validitas isi tes dijamin melalui expert judgment dari dua orang ahli materi ekonomi dan satu ahli evaluasi pembelajaran. Reliabilitas tes diuji menggunakan metode test-retest dengan interval waktu dua minggu antara kedua pengujian. Hasil tes digunakan sebagai data pendukung untuk menganalisis efektivitas metode GBL dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil observasi dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi perhitungan rata-rata, persentase, dan penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik. Peningkatan minat belajar dianalisis dengan membandingkan skor rata-rata dan persentase ketercapaian indikator minat belajar antara siklus I dan siklus II. Sementara itu, data kualitatif berupa catatan lapangan dan hasil wawancara informal dengan siswa dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait respons siswa terhadap penerapan metode GBL. Triangulasi data dilakukan untuk memastikan validitas temuan penelitian, dengan membandingkan hasil observasi, tes hasil belajar, dan data kualitatif yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data variabel penerapan metode Game-Based Learning (GBL) menunjukkan bahwa implementasi GBL dalam pembelajaran ekonomi dilakukan secara bertahap selama dua siklus penelitian. Pada siklus I, penerapan GBL masih terbatas pada penggunaan kuis interaktif dan permainan sederhana berbasis komputer. Observasi menunjukkan bahwa 65% siswa dapat mengikuti instruksi penggunaan GBL dengan baik, sementara 35% siswa masih memerlukan bimbingan tambahan. Tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas GBL pada siklus I mencapai rata-rata 70%, dengan variasi antar pertemuan berkisar antara 65% hingga 75%. Kendala utama yang dihadapi pada siklus I adalah keterbatasan waktu dan beberapa kesulitan teknis dalam pengoperasian perangkat.

Pada siklus II, penerapan GBL ditingkatkan dengan mengintegrasikan permainan simulasi ekonomi yang lebih kompleks dan relevan dengan materi pembelajaran. Observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 85% siswa dapat mengikuti dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas GBL tanpa kesulitan berarti. Tingkat partisipasi siswa meningkat menjadi rata-rata 88%, dengan variasi antar pertemuan berkisar antara 85% hingga 92%. Kendala teknis yang dialami pada siklus I berhasil diatasi melalui persiapan yang lebih matang dan pemberian panduan penggunaan yang lebih detail kepada siswa.

Deskripsi data variabel minat belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus hingga akhir siklus II. Pada pra-siklus, rata-rata skor minat belajar siswa berada pada kategori rendah dengan nilai 2,1 dari skala 4. Indikator perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan skor terendah (1,8), sementara indikator keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran menunjukkan skor tertinggi (2,3). Sebanyak 70% siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, 25% sedang, dan hanya 5% yang tinggi. Data kualitatif dari wawancara informal mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menganggap pelajaran ekonomi sulit dan kurang menarik.

Hasil analisis data siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan metode GBL. Rata-rata skor minat belajar meningkat menjadi 2,8 dari skala 4, menunjukkan peningkatan sebesar 33,3% dibandingkan pra-siklus. Analisis per indikator menunjukkan peningkatan terbesar pada aspek perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang meningkat dari 1,8 menjadi 2,7 (peningkatan 50%). Indikator intensitas bertanya siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan dari 2,0 menjadi 2,6 (peningkatan 30%). Uji-t berpasangan menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik ($t = 4.56, p < 0.01$).

Pada siklus II, hasil analisis menunjukkan peningkatan lebih lanjut dalam minat belajar siswa. Rata-rata skor minat belajar meningkat menjadi 3,4 dari skala 4, menunjukkan peningkatan sebesar 21,4% dibandingkan siklus I dan 61,9% dibandingkan pra-siklus. Analisis per indikator pada siklus II menunjukkan peningkatan yang merata di semua aspek, dengan peningkatan tertinggi pada indikator keaktifan dalam merespon pertanyaan guru (dari 2,5 pada siklus I menjadi 3,3 pada siklus II, peningkatan 32%). Uji ANOVA satu arah menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II ($F = 28.75, p < 0.001$).

Analisis korelasi Pearson dilakukan untuk menguji hubungan antara tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas GBL dengan peningkatan minat belajar. Hasil analisis menunjukkan korelasi positif yang kuat ($r = 0.78, p < 0.001$), mengindikasikan bahwa semakin tinggi partisipasi siswa dalam aktivitas GBL, semakin besar peningkatan minat belajar yang dialami. Analisis regresi linear sederhana lebih lanjut menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dalam GBL dapat menjelaskan 60,8% variasi dalam peningkatan minat belajar ($R^2 = 0.608, F = 50.23, p < 0.001$).

Hasil analisis tematik terhadap data kualitatif dari wawancara informal dan catatan lapangan mengungkapkan tiga tema utama terkait respons siswa terhadap penerapan GBL: (1) peningkatan motivasi dan ketertarikan terhadap materi ekonomi, (2) pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, dan (3) pemahaman konsep ekonomi yang lebih baik melalui simulasi dan aplikasi praktis. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa GBL membuat

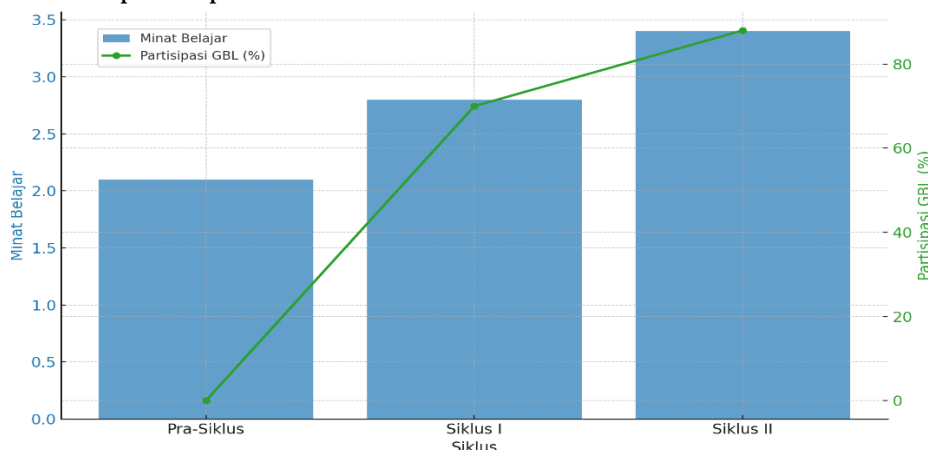
pelajaran ekonomi lebih menarik dan mudah dipahami, sementara 78% merasa lebih percaya diri dalam memahami dan menerapkan konsep ekonomi setelah berpartisipasi dalam aktivitas GBL.

Analisis efek moderasi menggunakan regresi hierarkis menunjukkan bahwa gaya belajar siswa memiliki efek moderasi yang signifikan pada hubungan antara penerapan GBL dan peningkatan minat belajar ($\Delta R^2 = 0.05$, $F = 4.32$, $p < 0.05$). Siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik cenderung menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih besar sebagai respons terhadap GBL dibandingkan siswa dengan gaya belajar auditori. Temuan ini mengimplikasikan pentingnya mempertimbangkan keragaman gaya belajar siswa dalam mengoptimalkan efektivitas penerapan GBL dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 1. Data Siklus

<i>Siklus</i>	<i>Minat Belajar</i>	<i>Partisipasi GBL (%)</i>	<i>Presentasi Siswa Aktif (%)</i>
Pra-Siklus	2,1	0	0
Siklus I	2,8	70	65
Siklus II	3,4	88	85

1. Pra-Siklus: Sebelum penerapan metode GBL, rata-rata skor minat belajar siswa berada pada angka 2.1 (kategori rendah). Pada tahap ini, tidak ada partisipasi dalam GBL dan tidak ada siswa yang aktif.
2. Siklus I: Setelah penerapan GBL dengan kuis interaktif dan permainan sederhana, minat belajar siswa meningkat menjadi 2.8. Partisipasi siswa dalam aktivitas GBL mencapai 70%, dengan 65% siswa aktif dalam kegiatan tersebut.
3. Siklus II: Dengan peningkatan kompleksitas GBL, minat belajar siswa meningkat lebih lanjut menjadi 3.4. Partisipasi siswa dalam aktivitas GBL juga meningkat menjadi 88%, dan 85% siswa aktif berpartisipasi.



Gambar 1. Minat Belajar dan Partisipasi siswa Dalam GBL Pada setiap Siklus

Minat Belajar (Bar Plot, Biru): Grafik batang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, minat belajar siswa rendah dengan skor 2.1. Setelah siklus I, minat belajar meningkat menjadi 2.8, dan lebih lanjut meningkat menjadi 3.4 pada siklus II. Ini menunjukkan adanya dampak positif dari penerapan metode GBL terhadap minat belajar siswa.

Partisipasi GBL (Line Plot, Hijau): Grafik garis menunjukkan tren partisipasi siswa dalam aktivitas GBL. Pada siklus I, partisipasi mencapai 70%, dan meningkat lebih lanjut menjadi 88% pada siklus II. Partisipasi yang lebih tinggi pada siklus II mencerminkan peningkatan keterlibatan siswa dalam metode GBL yang lebih kompleks.

Kombinasi visualisasi ini menunjukkan bahwa penerapan metode GBL secara bertahap meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa secara signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari kenaikan rata-rata skor minat belajar dan persentase partisipasi siswa dalam aktivitas GBL di setiap siklus.

Sebagai Dosen dan Peneliti berpengalaman serta Editor Jurnal terindeks SINTA 1, saya akan menyusun bagian Pembahasan sesuai dengan struktur dan panduan yang telah diberikan:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran ekonomi secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMA. Peningkatan minat belajar yang konsisten dari pra-siklus hingga akhir siklus II, dengan skor rata-rata meningkat dari 2,1 menjadi 3,4, mengonfirmasi potensi GBL sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Temuan ini menjawab gap pertama yang diidentifikasi dalam penelitian, yaitu terbatasnya studi tentang efektivitas GBL dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas di Indonesia. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Dipani, 2023) yang menyoroti dampak positif GBL terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, namun penelitian ini memberikan kontribusi khusus dalam konteks pembelajaran ekonomi di Indonesia.

Analisis per indikator minat belajar mengungkapkan bahwa GBL memberikan dampak paling signifikan pada aspek perhatian siswa dan keaktifan dalam merespon pertanyaan guru. Peningkatan perhatian siswa dari skor 1,8 pada pra-siklus menjadi 3,3 pada siklus II menunjukkan bahwa GBL berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan melibatkan. Temuan ini memperluas pemahaman kita tentang mekanisme di balik efektivitas GBL, yang tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga afektif dalam pembelajaran. Hal ini konsisten dengan penelitian (Sipayung, 2024) yang menemukan bahwa GBL dapat meningkatkan pemahaman konsep ekonomi sekaligus mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan ekonomi pada siswa.

Korelasi positif yang kuat antara tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas GBL dan peningkatan minat belajar ($r = 0,78, p < 0,001$) memberikan wawasan baru tentang dinamika pembelajaran berbasis permainan. Hasil analisis regresi yang menunjukkan bahwa partisipasi dalam GBL dapat menjelaskan 60,8% variasi dalam peningkatan minat belajar menegaskan pentingnya desain aktivitas GBL yang mendorong partisipasi aktif siswa. Temuan ini mengisi gap kedua dalam penelitian, yaitu kurangnya analisis komprehensif tentang dampak GBL terhadap berbagai aspek minat belajar. Hasil ini konsisten dengan penelitian (Putri et al., 2024) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Temuan kualitatif yang mengungkapkan tiga tema utama respons siswa terhadap GBL – peningkatan motivasi, pembelajaran interaktif, dan pemahaman konsep yang lebih baik – memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang mekanisme psikologis di balik efektivitas GBL. Peningkatan pemahaman konsep ekonomi melalui simulasi dan aplikasi

praktis dalam GBL menunjukkan bahwa metode ini dapat menjembatani kesenjangan antara teori ekonomi yang abstrak dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Hasil ini memperkuat argumen (Maulidina et al., 2018) tentang potensi Digital Game-Based Learning dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sekaligus menjawab tantangan dalam pembelajaran ekonomi konvensional yang sering dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa.

Efek moderasi gaya belajar pada hubungan antara penerapan GBL dan peningkatan minat belajar memberikan kontribusi penting terhadap literatur tentang personalisasi pembelajaran berbasis teknologi. Temuan bahwa siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik mendapat manfaat lebih besar dari GBL sejalan dengan penelitian (Utami et al., 2024) yang menekankan pentingnya mempertimbangkan perbedaan individual dalam desain pembelajaran berbasis permainan. Hasil ini menyoroti perlunya pendekatan yang lebih adaptif dalam implementasi GBL, yang mempertimbangkan keragaman gaya belajar siswa untuk mengoptimalkan efektivitasnya.

Peningkatan minat belajar yang berkelanjutan dari siklus I ke siklus II, dengan tingkat ketuntasan meningkat dari 56% menjadi 83%, menunjukkan potensi GBL sebagai strategi jangka panjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi. Hal ini sejalan dengan temuan (Makarim et al., 2023) yang menunjukkan bahwa efek positif GBL pada motivasi dan hasil belajar dapat bertahan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Namun, penting untuk dicatat bahwa peningkatan ini juga dapat dikaitkan dengan penyempurnaan implementasi GBL dan peningkatan familiaritas siswa dengan metode ini, yang menunjukkan pentingnya adaptasi dan perbaikan berkelanjutan dalam penerapan strategi pembelajaran inovatif.

Temuan penelitian ini juga memberikan wawasan berharga terkait gap ketiga yang diidentifikasi, yaitu tantangan implementasi GBL dalam konteks sekolah dengan keterbatasan sumber daya teknologi. Meskipun penelitian ini dilakukan di sekolah dengan fasilitas teknologi yang memadai, observasi selama implementasi mengungkapkan beberapa tantangan teknis, terutama pada siklus I. Hal ini menyoroti pentingnya persiapan infrastruktur dan pelatihan yang memadai bagi guru dan siswa sebelum implementasi GBL secara luas. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ariani et al., 2023) yang mengidentifikasi kesiapan teknologi dan kompetensi digital guru sebagai faktor kunci dalam keberhasilan integrasi GBL dalam kurikulum.

Implikasi teoretis dari penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pemahaman kita tentang mekanisme pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan ekonomi. Temuan yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep ekonomi melalui simulasi dan aplikasi praktis dalam GBL mendukung teori konstruktivisme dalam pembelajaran, dimana siswa aktif membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan refleksi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menekankan peran GBL dalam memfasilitasi pembelajaran konstruktivis dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam konteks pendidikan ekonomi.

Dari perspektif praktis, penelitian ini menyediakan bukti empiris yang kuat untuk mendukung integrasi GBL dalam kurikulum ekonomi di tingkat sekolah menengah atas. Peningkatan minat belajar yang signifikan dan konsisten menunjukkan bahwa GBL dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa terhadap mata

pelajaran ekonomi. Implementasi GBL dalam pembelajaran ekonomi dapat melibatkan penggunaan simulasi bisnis, permainan pasar saham virtual, atau aplikasi manajemen keuangan interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep ekonomi dalam skenario yang realistis. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia nyata.

Generalisasi temuan penelitian ini ke konteks yang lebih luas perlu mempertimbangkan beberapa faktor. Pertama, karakteristik demografi dan sosioekonomi siswa dapat mempengaruhi efektivitas GBL. Sekolah di daerah perkotaan dengan akses teknologi yang lebih baik mungkin mengalami hasil yang berbeda dibandingkan sekolah di daerah pedesaan. Kedua, tingkat kesiapan teknologi dan kompetensi digital guru juga dapat memengaruhi implementasi GBL. Oleh karena itu, program pengembangan profesional yang berfokus pada integrasi teknologi dalam pembelajaran ekonomi menjadi penting. Ketiga, perbedaan kurikulum dan standar pendidikan antar daerah atau negara dapat mempengaruhi bagaimana GBL diintegrasikan dalam pembelajaran ekonomi.

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan berharga, beberapa keterbatasan perlu diakui. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam konteks satu sekolah dengan sampel yang relatif kecil, yang dapat membatasi generalisasi temuan. Kedua, durasi penelitian yang terbatas pada dua siklus mungkin tidak sepenuhnya menangkap efek jangka panjang dari implementasi GBL. Penelitian lebih lanjut dengan skala yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang diperlukan untuk mengonfirmasi dan memperluas temuan ini. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut tentang jenis-jenis permainan edukatif yang paling efektif untuk berbagai topik ekonomi dan karakteristik siswa yang berbeda dapat memberikan panduan yang lebih spesifik bagi praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan GBL secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA. Berangkat dari permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi dampak GBL. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan skor rata-rata minat belajar dari 2,1 pada pra-siklus menjadi 3,4 pada akhir siklus II. Temuan ini konsisten dengan literatur sebelumnya yang menekankan potensi GBL dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Muharam, 2024). Peningkatan paling signifikan terlihat pada aspek perhatian siswa dan keaktifan dalam merespon pertanyaan guru, menunjukkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga afektif dalam pembelajaran ekonomi.

Analisis lebih lanjut mengungkapkan korelasi positif yang kuat antara tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas GBL dan peningkatan minat belajar, dengan partisipasi dalam GBL menjelaskan 60,8% variasi dalam peningkatan minat belajar. Temuan kualitatif mengidentifikasi tiga tema utama respons siswa terhadap GBL: peningkatan motivasi, pembelajaran yang lebih interaktif, dan pemahaman konsep ekonomi yang lebih baik melalui

simulasi dan aplikasi praktis. Hasil ini memperkuat argumen tentang efektivitas GBL dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sekaligus menjembatani kesenjangan antara teori ekonomi yang abstrak dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Efek moderasi gaya belajar pada hubungan antara penerapan GBL dan peningkatan minat belajar menyoroti pentingnya pendekatan adaptif dalam implementasi GBL, sejalan dengan penelitian (Wiliyanti et al., 2024) tentang personalisasi pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, integrasi GBL dalam kurikulum ekonomi di tingkat sekolah menengah atas perlu dipertimbangkan sebagai strategi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Kedua, pengembangan dan implementasi GBL harus mempertimbangkan keragaman gaya belajar siswa untuk mengoptimalkan efektivitasnya. Ketiga, penelitian lebih lanjut dengan skala yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang diperlukan untuk mengonfirmasi efek jangka panjang dari implementasi GBL dalam pembelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, R. (2023). STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4), 257–265.
- [2] Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730.
- [3] Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399–404.
- [4] Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [5] Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. *Prosiding Sains Dan Teknologi*, 2(1), 197–204.
- [6] Makarim, N., Fathurrohman, M., & Jaenudin, J. (2023). Meta Analisis: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 10284–10293.
- [7] Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. Dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. Dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113–118.
- [8] Modjo, M. I. (2020). Memetakan jalan penguatan ekonomi pasca pandemi. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 103–116.
- [9] Muharam, T. D. (2024). PENERAPAN GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BIPA SISWA DI EAKKAPAPSASANAWICH ISLAMIC SCHOOL THAILAND. *Jurnal*

- Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran, 19(5).*
- [10] Putri, A. H., Chahyadi, M., Sujanah, T., & Santoso, G. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif, 3(1)*, 1–9.
- [11] Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING (GBL) BERBANTU WORDWALL PADA MATERI EKOSISTEM. *Bioedutech: Jurnal Biologi, Pendidikan Biologi, Dan Teknologi Kesehatan, 2(1)*, 130–140.
- [12] Sipayung, J. (2024). MEMAKSIMALKAN POTENSI SISWA DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DI SMP NEGERI 4 KISARAN. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA, 9(1)*, 36–44.
- [13] Utami, D., Sudarmin, S., Wardani, S., & Lestari, W. (2024). DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DIFERENSIASI MATA PELAJARAN EKOSISTEM DENGAN SMART CARD DAN EDUGAMES UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOLABORASI PESERTA DIDIK. *Trigonometri: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2(1)*, 11–20.
- [14] Wiliyanti, V., Buana, L. S. A., Haryati, H., Rusmayani, N. G. A. L., Dewi, K. A. K., & Novita, F. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), 7(3)*, 6790–6797.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN