

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SMA****Sri Wulandari¹, Cahyo Apri Setiaji², Anita Rinawati³**Universitas Muhammadiyah Purworejo^{1,2,3}e-mail: sriwulandariipwj@gmail.com¹, cahyosetiaji@umpwr.ac.id², anita@umpwr.ac.id³

Diterima: 01/08/2026; Direvisi: 03/08/2026; Diterbitkan: 13/08/2026

ABSTRAK

Pembelajaran ekonomi di sekolah diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun, praktik pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas sehingga minat belajar siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Board Game* Tangga Ekonomi serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas 72 siswa kelas X SMA Negeri 5 Purworejo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan melalui uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase validasi ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 92,5%, dan rata-rata kelayakan sebesar 91,25%. Media juga tergolong sangat praktis dengan persentase sebesar 83,9%. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata minat belajar siswa dari 58,87 menjadi 88,87. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), serta nilai *N-Gain* sebesar 0,752 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media *Board Game* Tangga Ekonomi dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci : *Board Game, Minat Belajar, Pembelajaran Ekonomi***ABSTRACT**

Economics learning is expected to enhance students' learning interest through the use of innovative and interactive instructional media. However, classroom instruction is still predominantly teacher-centered and relies heavily on lecture methods with limited use of engaging learning media, resulting in suboptimal student learning interest. This study aimed to develop the Economic Ladder Board Game and examine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' interest in learning economics. The study employed a *Research and Development* (R&D) approach using the 4D model, consisting of the *define*, *design*, *develop*, and *disseminate* stages. The participants were 72 tenth-grade students at SMA Negeri 5 Purworejo. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires and analyzed using validity testing, reliability testing, feasibility analysis, practicality analysis, and effectiveness analysis through the *N-Gain* test. The findings revealed that the developed media was categorized as highly feasible, with media expert validation reaching 90%, material expert validation 92.5%, and an overall feasibility score of 91.25%. The media was also considered highly practical, achieving a practicality score of 83.9%. Its effectiveness was demonstrated by an increase in students' average learning interest score from 58.87 to 88.87, a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), and an *N-Gain* score of 0.752, which falls into the high

category. Therefore, the Economic Ladder Board Game is feasible, practical, and effective as an instructional medium for improving students' interest in learning economics.

Keyword: *Board Game, Interest In Learning, Learning Economics*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, serta keterlibatan aktif siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pergeseran pembelajaran dari berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan relevan melalui pemanfaatan teknologi maupun inovasi media pembelajaran agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna (Khotimah, 2026). Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah minat belajar siswa karena minat mendorong perhatian, antusiasme, motivasi, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Minat belajar yang tinggi berkaitan dengan keterlibatan dan pencapaian belajar yang lebih baik, sedangkan minat yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Darmawan, 2026).

Urgensi peningkatan minat belajar tersebut semakin terlihat pada pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 5 Purworejo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Ekonomi masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket, lembar kerja siswa, PowerPoint, dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung satu arah, sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif bertanya dan berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme belajar yang relatif rendah (Handayani & Mulyono, 2025). Padahal, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, serta minat belajar siswa (Raudah et al., 2024). Salah satu alternatif yang relevan adalah *game-based learning*, karena pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa terlibat langsung dalam tantangan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah sehingga dapat mengurangi kejenuhan sekaligus meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterampilan berpikir (Nurhasanah et al., 2026). Dalam konteks tersebut, *board game* memiliki keunggulan karena memungkinkan interaksi langsung antarsiswa melalui komunikasi, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan pemecahan masalah. Pemanfaatannya juga berpotensi meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar (Fauziyah et al., 2026) serta menjadi media inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Utomo et al., 2026).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan efektivitas inovasi media pembelajaran dalam mendukung proses belajar. Media digital berbasis video dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Wahyuni et al., 2024), sedangkan media yang dirancang secara sistematis dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa (Agustine et al., 2025). Pada pembelajaran Ekonomi, penerapan gamifikasi juga terbukti dapat meningkatkan literasi dan keterlibatan siswa (Jaya et al., 2026). Namun, penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan. Penelitian mengenai permainan ekonomi lebih banyak berfokus pada permainan monopoli maupun penerapan *game-based learning*, sehingga belum banyak mengembangkan media yang mengintegrasikan mekanisme permainan tangga ekonomi dengan kartu aksi, tantangan, strategi permainan, dan evaluasi pembelajaran dalam satu produk yang utuh (Fitriani et al., 2026). Selain itu, penelitian *board game* sebelumnya cenderung menempatkannya sebagai bagian dari model pembelajaran dan belum secara komprehensif mengembangkan produk melalui validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan (Janah, 2025). Dengan demikian, masih terdapat *research gap* dalam

pengembangan media *board game* yang secara spesifik dirancang untuk materi keseimbangan pasar dan diarahkan pada peningkatan minat belajar siswa kelas X SMA.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan *board game tangga ekonomi* yang mengintegrasikan materi keseimbangan pasar dengan unsur permainan berupa papan tangga, kartu aksi, tantangan, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Media tersebut dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Board Game Tangga Ekonomi* serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 5 Purworejo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) untuk menghasilkan media pembelajaran *Board Game Tangga Ekonomi* serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Purworejo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 dengan melibatkan 72 siswa kelas X-3 dan X-5 sebagai subjek penelitian. Tahap *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Tahap *design* meliputi penyusunan konsep media, desain permainan, penyusunan materi, kartu permainan, aturan bermain, dan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *develop* mencakup validasi oleh ahli media dan ahli materi, revisi produk berdasarkan masukan validator, serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap *disseminate* dilakukan dengan memperkenalkan media yang telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Ekonomi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons siswa untuk mengukur kepraktisan media, serta angket minat belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan dalam pengambilan data. Data kelayakan dan kepraktisan dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase, sedangkan keefektifan media dianalisis menggunakan *paired sample t-test* berbantuan IBM SPSS Statistics versi 27 pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media Board Game Tangga Ekonomi menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Evaluasi terhadap media difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Penilaian terhadap ketiga aspek tersebut dilakukan secara bertahap mulai dari validasi oleh ahli hingga implementasi kepada siswa. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan gambaran mengenai kualitas media yang dikembangkan sebelum diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

Tahap awal pengembangan difokuskan pada pengujian kelayakan media melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi, penyajian materi, kebahasaan, tampilan media, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui apakah produk telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Selain itu, masukan dari validator menjadi acuan dalam melakukan penyempurnaan terhadap beberapa komponen media agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Ringkasan hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
	Rata-rata	91,25%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian menunjukkan bahwa media Board Game Tangga Ekonomi telah memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian tersebut mengindikasikan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas isi, tampilan, penyajian materi, serta kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran Ekonomi di sekolah menengah atas. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai bahan revisi sehingga media mengalami penyempurnaan sebelum diterapkan pada tahap uji coba. Hasil validasi tersebut juga menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap pengujian kepraktisan.

Setelah media dinyatakan layak, tahap berikutnya adalah menguji tingkat kepraktisan media melalui implementasi pada kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian kepraktisan dilakukan menggunakan angket respons siswa setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan aturan permainan, daya tarik tampilan, serta kenyamanan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan Board Game Tangga Ekonomi. Hasil penilaian tersebut memberikan informasi mengenai tingkat penerimaan media oleh siswa sebagai pengguna utama. Ringkasan hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji Coba Produk	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
Uji Coba Lapangan Kecil	15	83,9%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan Besar	57	83,9%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik dari siswa pada kedua tahap uji coba. Siswa dapat menggunakan media dengan mudah, memahami mekanisme permainan, serta mengikuti aktivitas pembelajaran secara aktif tanpa mengalami kendala yang berarti. Selain memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, media juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Board Game Tangga Ekonomi memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan

memenuhi aspek kepraktisan sehingga layak untuk dilanjutkan pada pengujian aspek keefektifan.

Setelah media dinyatakan layak dan praktis, tahap berikutnya adalah menguji keefektifan media Board Game Tangga Ekonomi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengujian keefektifan dilakukan pada uji coba lapangan kecil dengan melibatkan 15 siswa menggunakan instrumen angket minat belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media. Analisis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* berbantuan IBM SPSS Statistics versi 27 untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, statistik deskriptif juga digunakan untuk memberikan gambaran mengenai perubahan rata-rata skor minat belajar siswa pada kedua pengukuran tersebut. Ringkasan hasil analisis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Media Board Game Tangga Ekonomi

	Variabel	Mean	N	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	58,87	15	3,021				
Posttest	88,87	15	2,949	-44,371	14	0,000	

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan media Board Game Tangga Ekonomi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media. Hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Peningkatan minat belajar tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran melalui permainan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, media Board Game Tangga Ekonomi dinyatakan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 5 Purworejo.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Board Game Tangga Ekonomi, dilakukan analisis N-Gain. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor minat belajar berdasarkan hasil pretest dan posttest. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar **0,752**. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori **tinggi**, karena nilai N-Gain berada pada interval $\geq 0,70$. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Board Game Tangga Ekonomi memberikan peningkatan minat belajar siswa yang tinggi setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain

Indikator	Nilai
Rata-rata Pretest	58,87
Rata-rata Posttest	88,87
N-Gain	0,752
Kategori	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai N-Gain sebesar **0,752** dengan kategori **tinggi**. Hasil tersebut memperkuat temuan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya

perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Board Game Tangga Ekonomi. Dengan demikian, media Board Game Tangga Ekonomi tidak hanya dinyatakan layak dan praktis, tetapi juga menunjukkan tingkat peningkatan minat belajar siswa yang tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Game Tangga Ekonomi memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Media dinilai telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Ekonomi. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memperhatikan kualitas tampilan, tetapi juga kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna karena siswa memperoleh kesempatan untuk memahami materi melalui aktivitas bermain yang terarah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra (2024) yang menjelaskan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan kualitas proses belajar melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil tersebut diperkuat oleh Safrida et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Dari aspek kepraktisan, Board Game Tangga Ekonomi memperoleh respons positif dari siswa karena media mudah digunakan, aturan permainan dapat dipahami, dan aktivitas pembelajaran dapat diikuti dengan baik. Karakteristik permainan yang memadukan materi dengan aktivitas secara langsung membuat pembelajaran lebih dinamis serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi Ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa kepraktisan media tidak hanya berkaitan dengan kemudahan penggunaan, tetapi juga dengan kemampuannya mendukung proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ningtyas (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *board game* mampu melatih kreativitas dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil ini juga didukung oleh Ardila et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media *board game* efektif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Keefektifan Board Game Tangga Ekonomi terlihat dari peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, sedangkan hasil analisis N-Gain sebesar **0,752** berada pada kategori **tinggi**. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Board Game Tangga Ekonomi mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata. Aktivitas permainan yang memadukan unsur tantangan, diskusi, strategi, dan pemecahan masalah dapat menumbuhkan perhatian serta ketertarikan siswa terhadap materi Ekonomi. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi stimulus yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan Wafa dan Darmawan (2025) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Temuan tersebut juga diperkuat oleh Amelia et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa Board Game Tangga Ekonomi dapat menjadi alternatif inovasi dalam pembelajaran Ekonomi yang sebelumnya cenderung didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Integrasi materi Ekonomi ke dalam permainan memberikan ruang bagi siswa untuk memahami konsep melalui aktivitas

pemecahan masalah dan kerja sama. Kondisi tersebut mendukung penerapan pendekatan *student-centered learning*, yaitu siswa menjadi subjek utama dalam proses membangun pemahaman, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Temuan ini sejalan dengan penelitian Satriani et al. (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran Ekonomi dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Hasil tersebut juga didukung oleh Latifa dan Dewi (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Dari perspektif konstruktivisme, aktivitas dalam Board Game Tangga Ekonomi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Selama permainan, siswa dapat bertukar ide, mendiskusikan jawaban, dan menentukan strategi untuk menyelesaikan tantangan sehingga pemahaman terhadap konsep Ekonomi dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Proses tersebut tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Temuan ini didukung oleh Putri dan Winangun (2026) yang menjelaskan bahwa implementasi teori konstruktivisme mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan Fuad et al. (2026) yang menyatakan bahwa pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar.

Keberhasilan Board Game Tangga Ekonomi dalam meningkatkan minat belajar juga berkaitan dengan penerapan unsur *gamification* dalam pembelajaran. Papan permainan, kartu soal, kartu langkah, sistem tantangan, dan aktivitas kolaboratif memberikan unsur permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik sekaligus menantang. Integrasi unsur tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mereka tidak hanya mempelajari materi, tetapi juga menghadapi aktivitas yang membutuhkan strategi dan pengambilan keputusan. Temuan ini sejalan dengan *systematic literature review* Sari dan Alfiyan (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan *gamification* dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan belajar dan penguatan literasi digital siswa. Selain itu, Martdana dan Atno (2025) menjelaskan bahwa *gamification* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Board Game Tangga Ekonomi memiliki kualitas yang baik dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Nilai N-Gain sebesar 0,752 dalam kategori tinggi memperkuat bahwa media mampu meningkatkan minat belajar siswa setelah digunakan dalam pembelajaran. Keunggulan media terletak pada integrasi materi Ekonomi dengan unsur permainan, strategi, tantangan, interaksi sosial, dan pemecahan masalah. Dengan karakteristik tersebut, Board Game Tangga Ekonomi tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran berpusat pada siswa, penerapan prinsip konstruktivisme, serta penggunaan *gamification* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, media ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media inovatif dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media Board Game Tangga Ekonomi berhasil menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi unsur

permainan, diskusi, kerja sama, strategi, dan pemecahan masalah mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran serta terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media Board Game Tangga Ekonomi serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa telah tercapai.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran ekonomi melalui penyajian media berbasis *game-based learning* yang mengintegrasikan papan permainan, kartu soal, kartu langkah, strategi permainan, dan aktivitas kolaboratif dalam satu kesatuan pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa serta mendorong pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi ekonomi lainnya, menguji efektivitasnya terhadap variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan kolaboratif, serta melibatkan jumlah responden dan cakupan sekolah yang lebih luas sehingga diperoleh bukti empiris yang semakin komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, N. P., Puspitasari, W. D., & Damayanti, I. (2025). Studi literatur media Quickly-Edu untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 788–797. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.381>
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Septiyani, M. N. R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran media pembelajaran etnomatematika dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa SD: Tinjauan literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2953>
- Ardila, R., Ananta, A., & Qomarats, I. (2025). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Minangkabau untuk anak sekolah dasar. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 176–191. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.558>
- Darmawan, D. (2026). Minat belajar sebagai faktor penentu prestasi belajar peserta didik sekolah dasar: Sebuah studi literatur. *Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 28–39. <https://doi.org/10.30738/tuladha.v5i1.22797>
- Fauziyah, N. Z., Amatullah, K. I., Amalia, Z., & Prasetyo, S. (2026). Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Primary Education Research*, 4(1), 40–50. <https://doi.org/10.57176/2j144v85>
- Fitriani, D., Ayuningtiyas, E., Irmawati, S., & Haryono, A. (2026, June). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi "Mandamonomics" pada mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 2 Malang. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan* (Vol. 3, No. 1, pp. 289–303). <https://conference.um.ac.id/index.php/esp/article/view/11038>
- Fuad, M. Z., Ismaya, S. D., & Bakar, M. Y. A. (2026). Pendekatan teori konstruktivistik dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 4(3), 424–441.

<https://doi.org/10.61722/jipm.v4i3.2398>

- Handayani, W. W., & Mulyono, K. B. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbasis media digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Semarang. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1617–1626. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6853>
- Janah, A. M. (2025). Penerapan model *game based learning* berbantuan media board game untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3081–3090. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1027>
- Jaya, I. A., Chang, N., & Widianingsih, L. P. (2026). Inovasi edukasi akuntansi berbasis gamifikasi: Implementasi Rally Game dan Tricoin Hunt untuk meningkatkan literasi siswa SMA. *Jurnal Leverage, Engagement, Empowerment of Community (LeECOM)*, 8(1), 89–106. <https://doi.org/10.37715/leecom.v8i1.6517>
- Khotimah, S. (2026). Faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 17752–17761. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4795>
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall pada mata pelajaran ekonomi. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 8362–8376. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8738>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Analisis literatur terhadap dampaknya pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurhasanah, F., Septiani, D. A., Al Shabira, G., Ramadhani, G. S., Dwiyani, G., & Iskandar, S. (2026). Strategi *game-based learning* untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa SD dalam pengelolaan kelas abad 21. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.30738/tc.v10i1.21105>
- Putra, P. A. N. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) pada teori konstruksi bangunan. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 2(2), 813–818. <https://wikep.net/index.php/SALOME/article/view/506>
- Putri, N. K. I. J., & Winangun, M. M. (2026). Optimalisasi keaktifan siswa melalui implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Educational Journal*, 1(4), 1661–1667. <https://doi.org/10.63822/wc4ds610>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Safrida, S., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 060799 Medan Labuhan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 90–93. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1488>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: *Systematic literature review*. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.



<https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>

Satriani, N., Ani, H. M., & Mardiyana, L. O. (2023). Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis Android dengan platform Kodular pada materi pengantar ilmu ekonomi untuk siswa kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(2), 122–130.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p122-130>

Utomo, S. A. U. S. B., Anwar, A. K., & Lukitasari, E. H. (2026). Desain game edukasi berbasis board game sebagai media pembelajaran inovatif untuk siswa SD Kristen Banjarsari. *Jurnal Kemadha*, 16(1), 49–66. <https://doi.org/10.47942/ke.v16i1.2192>

Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92–104. <https://doi.org/10.52802/twd.v9i1.1687>

Wahyuni, W., Helmi, H., Irmawati, I., & Fitri, F. (2024). Efektivitas penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.62203/jkkip.v2i1.21>