



Educaplay sebagai Inovasi *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital

Pebrian Dwi Ramadhan¹, Dewi Koryati²

^{1,2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: pebriandwiramadhan13@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-10 Keywords: <i>Game Based Learning;</i> <i>Educaplay;</i> <i>Economics.</i>	This study aims to examine the effectiveness of the Game Based Learning (GBL) model using the Educaplay platform in improving students' understanding of the Price Index material at SMAN 1 Indralaya. This research employs a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically the one-group pretest-posttest model. The data collection instruments included tests, observations, and questionnaires. The results indicate a significant improvement in student learning outcomes, with the average pretest score at 16.51% and the posttest score at 63.07%. The N-Gain analysis shows a value of 0.44 (medium category), and Cohen's d effect size is 2.94 (very high category). Hypothesis testing using the Paired Sample T-Test yielded $t_{hitung} = 13.85 > t_{tabel} = 1.690$, indicating a significant effect from the application of the <i>Game Based Learning</i> model via Educaplay. Observations and questionnaire results revealed that this learning model was highly accepted by the students. The study recommends the use of Educaplay as an innovative medium to enhance students' understanding of economic concepts.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-10 Kata kunci: <i>Game Based Learning;</i> <i>Educaplay;</i> <i>Ekonomi.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> menggunakan platform Educaplay dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Indeks Harga di SMAN 1 Indralaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen <i>one-group pretest-posttest</i> . Instrumen pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 16,51% dan <i>post-test</i> sebesar 63,07%. Analisis N-Gain menunjukkan nilai 0,44 (kategori sedang), dan ukuran efek Cohen's d sebesar 2,94 (kategori sangat tinggi). Uji hipotesis menggunakan <i>Paired Sample T-Test</i> menghasilkan $t_{hitung} = 13,85 > t_{tabel} = 1,690$, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model <i>Game Based Learning</i> berbasis Educaplay. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa model pembelajaran ini diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Educaplay sebagai media inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat strategis dalam mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga adaptif terhadap dinamika global. Dalam konteks ini, literasi ekonomi menjadi salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik. Literasi ekonomi bukan hanya tentang memahami teori dan konsep ekonomi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menganalisis fenomena sosial-ekonomi dan mengambil keputusan ekonomi yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan literasi ekonomi di kalangan pelajar sangatlah penting untuk membentuk warga negara yang kritis, mandiri, dan bertanggung jawab secara finansial.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak guru masih mengandalkan pendekatan konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan minim interaksi, sehingga konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak dan kompleks sulit dipahami secara mendalam oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Hutasuhut et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran Ekonomi menghadapi tantangan dalam membangun pemahaman konseptual serta kemampuan analitis peserta didik terhadap fenomena ekonomi di lingkungan sekitarnya.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Indralaya serta masukan dari guru mata

pelajaran Ekonomi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya topik-topik yang bersifat indikator dan numerik seperti Indeks Harga. Kesulitan ini tidak hanya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar, tetapi juga menciptakan jarak antara teori ekonomi yang dipelajari dengan realitas kehidupan sehari-hari. Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran dengan pencapaian aktual di lapangan.

Menurut Syah (2019, dalam Astuti et al., 2022) rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi dapat disebabkan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya minat belajar, kurangnya motivasi, serta kebiasaan belajar yang tidak efektif. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pengajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta lingkungan belajar yang belum kondusif.

Kondisi tersebut diperburuk oleh rendahnya motivasi belajar. Penelitian oleh Imaretha et al., (2022) menunjukkan bahwa sebagian peserta didik merasa senang ketika guru tidak hadir dan cenderung menyalin tugas dari teman. Fenomena ini menunjukkan lemahnya keterikatan peserta didik terhadap proses pembelajaran, metode pembelajaran yang minim interaksi, tidak kontekstual, dan tidak menyentuh aspek pengalaman nyata peserta didik. Hal ini memperkuat stigma bahwa mata pelajaran Ekonomi adalah pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak relevan.

Menghadapi tantangan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu memfasilitasi pemahaman yang bermakna. Dalam era Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menjadi suatu keharusan. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini adalah *Game Based Learning*, yaitu strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, poin, level, dan *feedback* langsung ke dalam aktivitas belajar.

Game Based Learning terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penerapan *Game Based Learning* juga secara signifikan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi (Hermawan, 2024; Khaerunnisa et al., 2022; Wulandari & Safitri, 2024). Salah satu platform yang mendukung implementasi *Game Based Learning* adalah Educaplay. Platform ini

menyediakan berbagai aktivitas edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan konsep, hingga roda keberuntungan, yang dapat dirancang secara kontekstual oleh guru. Educaplay memungkinkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik *digital native* generasi Z. Rini, (2024) dan Ariani et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan belajar, dan partisipasi aktif peserta didik. Namun demikian, hasil observasi di SMAN 1 Indralaya menunjukkan bahwa pemanfaatan platform ini masih belum optimal, meskipun sekolah memiliki fasilitas digital yang cukup memadai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan platform Educaplay dalam pembelajaran Ekonomi melalui pendekatan *Game Based Learning*. Fokus utama penelitian ini adalah pada topik Indeks Harga sebagai materi yang kerap menjadi kendala bagi peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap tantangan zaman, sekaligus menjadi rujukan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran Ekonomi di era Revolusi Industri 4.0.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental tipe *One-Group Pre-test-Post-test Design*. Pendekatan ini dipilih untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis *Game Based Learning* melalui platform Educaplay dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang sama. Penelitian diawali dengan memberikan *pre-test* (O_1) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X), yaitu penggunaan model pembelajaran berbasis *Game Based Learning* melalui platform Educaplay. Desain penelitian ini dapat dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *One-Group Pre-test-Post-test Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Indralaya yang mengikuti mata pelajaran Ekonomi semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil menggunakan teknik *cluster sampling* tanpa pengacakan penuh, yaitu XI.6 dengan jumlah 36 peserta didik ditetapkan sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data melalui tes (*pre-test* dan *post-test*), observasi, dan angket. Tes terdiri dari 27 soal pilihan ganda dan 3 soal esai yang disusun berdasarkan indikator pemahaman materi Indeks Harga. Observasi dilakukan oleh guru Ekonomi SMAN 1 Indralaya menggunakan 32 pernyataan dengan skala Likert 1 - 4 untuk menilai proses pembelajaran. Sementara itu, angket terdiri dari 45 pernyataan dengan skala Likert 1 - 4 untuk mengukur respon peserta didik terhadap pembelajaran *Game Based Learning* melalui platform Educaplay.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian ini diuji coba untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu validitas ahli dan validitas empiris. Validitas ahli melibatkan penilaian terhadap kelayakan isi, konstruksi, dan bahasa oleh validator ahli pada bidangnya, guna memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan pembelajaran dan konteks penelitian. Selanjutnya, Instrumen dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Adapun validitas empiris dilakukan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}} \dots\dots\dots(1)$$

(Sugiyono, 2019:248)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y
- N = Jumlah responden
- X = Jumlah skor item
- Y = Jumlah skor total item

Setelah instrumen dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas untuk menilai konsistensi internal antarbutir dalam satu instrument. Adapun teknik yang digunakan adalah *Alpha Cronbach*, Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,70$, dengan interpretasi kategori sebagai berikut: $\alpha \leq 0,50$ (rendah), $0,50 \leq \alpha \leq 0,70$ (moderat), $\alpha > 0,70$ (mencukupi), $\alpha > 0,80$ (kuat), dan $\alpha > 0,90$ (sempurna). Adapun rumus uji reliabilitas *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right) \dots\dots\dots(2)$$

(Slamet & Wahyuningsih, 2022)

Keterangan :

- α = Koefisien reliabilitas
- n = Jumlah butir soal
- σ_i^2 = Varians skor tiap butir soal
- σ_t^2 = Varians total skor

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, dilakukan perhitungan terhadap soal pilihan ganda dan soal uraian. Soal dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu mudah, sedang, dan sulit berdasarkan nilai *P*. Untuk soal pilihan ganda, digunakan rumus:

$$P = \frac{N}{B} \dots\dots\dots(3)$$

(Pradita et al., 2023)

Keterangan:

- P = Indeks kesukaran
- B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar
- N = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Sedangkan untuk soal uraian, penghitungan tingkat kesukaran dilakukan melalui dua tahap (Arifin dalam Munfa'ati, 2024). Pertama, menghitung rata-rata skor tiap butir soal dengan membagi jumlah total skor peserta didik untuk soal tersebut dengan jumlah seluruh peserta. Kedua, membandingkan rata-rata skor tersebut dengan skor maksimum yang dapat dicapai, sehingga diperoleh tingkat kesukaran soal dalam bentuk proporsi.

Selanjutnya, dilakukan analisis daya pembeda guna mengukur kemampuan soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Rumus yang digunakan adalah:

$$D = P_A - P_B \dots\dots\dots(4)$$

Di mana P_A merupakan proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar, dan P_B merupakan proporsi dari kelompok bawah (Arikunto, 2018). Interpretasi daya pembeda diklasifikasikan sebagai berikut: 0,00-0,20 (jelek); 0,21-0,40 (cukup); 0,41-0,70 (baik); dan 0,71-1,00 (baik sekali).

Setelah instrumen diuji validitas, reliabilitas, serta uji kesukaran tes dan daya pembeda soal, analisis data dilakukan untuk mengukur efektivitas pembelajaran menggunakan platform

Educaplay. Pada analisis data tes, hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dikategorikan berdasarkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi Indeks Harga. Klasifikasi skor *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan mengacu pada kriteria yang mencakup kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Hasil *pre-test* akan dibandingkan dengan hasil *post-test* untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik. Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur peningkatan ini adalah analisis N-Gain, yang menunjukkan sejauh mana pemahaman peserta didik mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan menggunakan Educaplay. Nilai N-Gain dikategorikan dalam empat kategori: tinggi, sedang, rendah, dan gagal, dengan masing-masing kategori menunjukkan sejauh mana pembelajaran telah efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Selanjutnya, analisis ukuran efek *Cohen's d* digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan Educaplay terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Ukuran efek ini memberikan gambaran praktis tentang perbedaan hasil tes yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis game. *Cohen's d* dikategorikan dalam lima tingkat pengaruh, mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi, yang membantu dalam menilai keefektifan secara praktis dari metode pembelajaran yang diterapkan.

Analisis data observasi juga dilakukan dengan menghitung nilai persentase untuk menilai penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran. Data observasi yang diperoleh dari guru Ekonomi, yang berfungsi sebagai observer, dihitung menggunakan rumus untuk mendapatkan persentase skor yang diperoleh peserta didik. Tabel interpretasi skor digunakan untuk menentukan kualitas penerapan pembelajaran berdasarkan kategori yang mencakup sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Selain itu, analisis data angket dilakukan dengan menghitung distribusi frekuensi dan persentase jawaban peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi peserta didik terhadap penggunaan platform Educaplay dalam pembelajaran Ekonomi. Setiap jawaban peserta didik pada angket yang terdiri dari berbagai pernyataan diukur dalam skala Likert 1 - 4 dan dianalisis untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *game*. Dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi dan persentase, hasil angket dapat memberikan gambaran yang jelas tentang keefektifan dan

penerimaan peserta didik terhadap penggunaan Educaplay.

Sebagai langkah lanjut dalam analisis data, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil tes dan angket berdistribusi normal. Metode yang digunakan adalah *Chi Kuadrat*. Langkah-langkah uji normalitas mencakup menentukan rentang, jumlah kelas, dan panjang kelas, menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku, mengubah skor menjadi nilai Z, mencari luas di bawah kurva normal, serta menentukan frekuensi harapan. Nilai *Chi Kuadrat* hitung (X^2) kemudian dibandingkan dengan nilai *Chi Kuadrat* tabel pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, maka data dinyatakan berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, data dinyatakan tidak normal.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Educaplay. Uji ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *Game Based Learning* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Pengujian dilakukan menggunakan rumus *Paired Sample T-Test*, dengan keterangan nilai t_{hitung} , rata-rata selisih pengukuran *pre-test* dan *post-test*, standar deviasi selisih, dan jumlah sampel. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df = n - 1$. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}(0,05; n-1)$, maka H_0 ditolak dan ada peningkatan signifikan. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}(0,05; n-1)$, maka H_0 diterima dan tidak ada peningkatan signifikan.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{SD / \sqrt{n}} \dots \dots \dots (4)$$

(Nuryadi dkk., 2017:102)

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung}

\bar{D} = Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = Standar Deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = Jumlah sampel

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan validasi terhadap modul ajar, media pembelajaran, dan instrumen penelitian melalui ahli yang berkompeten di bidangnya. Modul ajar dan media mendapatkan hasil revisi yang meningkatkan skor validasi menjadi 87,27% untuk modul ajar dan 90,9% untuk media

pembelajaran. Adapun instrumen penelitian yang terdiri atas angket, lembar observasi, dan tes dengan hasil skor validasi sebesar 95% untuk angket, 96% untuk lembar observasi, dan 96% untuk tes setelah melalui proses revisi.

Uji coba validitas eksternal instrumen angket dilakukan pada Jumat, 7 Maret 2025, di kelas XI.5 SMA Negeri 1 Indralaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dari 45 pernyataan yang diuji, sebanyak 38 pernyataan dinyatakan valid dan 7 pernyataan tidak valid. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan 38 pernyataan yang valid. Selanjutnya, uji coba instrumen tes dilaksanakan pada Kamis, 10 April 2025, di kelas XI.8 SMA Negeri 1 Indralaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang. Dari 30 butir soal yang terdiri atas 27 pilihan ganda dan 3 esai, sebanyak 25 butir soal dinyatakan valid, yang terdiri atas 22 soal pilihan ganda dan 3 soal esai, dan digunakan dalam penelitian ini.

Setelah melakukan proses validasi, dilakukan uji reliabilitas instrumen angket dan tes. Hasil perhitungan reliabilitas untuk angket menunjukkan nilai koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar 0,889, yang lebih tinggi dari r_{tabel} 0,70, sehingga instrumen angket dapat dikategorikan sebagai instrumen yang reliabel dengan tingkat keandalan yang kuat. Begitu juga dengan instrumen tes, soal pilihan ganda memperoleh nilai reliabilitas 0,864 dan soal esai memperoleh nilai 0,843, keduanya juga melebihi r_{tabel} 0,70, sehingga keduanya dinyatakan memiliki reliabilitas yang kuat dan dapat digunakan dalam penelitian ini. Tabel berikut menyajikan data hasil perhitungan reliabilitas instrumen angket dan tes:

Tabel 2. Data Hasil Reliabilitas Uji Coba

Instrumen	r_{11}	r_{tabel}	Kategori
Angket	0,889		
Pilihan Ganda	0,864	0,70	Kuat
Esai	0,843		

(Sumber: Data Primer, diolah Maret-April 2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, baik instrumen angket maupun instrumen tes menunjukkan hasil yang memadai dan dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Hasil uji validitas dan reliabilitas ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini baik angket maupun tes telah memenuhi syarat kelayakan untuk diimplementasikan dalam pengumpulan data.

Adapun hasil uji taraf kesukaran butir soal terhadap instrumen tes untuk mengukur

pemahaman peserta didik terhadap materi yakni menunjukkan bahwa dari 25 butir soal, terdapat 5 soal dalam kategori sukar, 8 soal dalam kategori cukup, dan 12 soal dalam kategori mudah. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran tingkat kesukaran soal cukup seimbang dan dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik secara optimal.

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda butir soal, diperoleh bahwa 16 soal termasuk dalam kategori cukup dan 9 soal tergolong dalam kategori baik. Tidak ada soal yang berada pada kategori jelek maupun baik sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar soal telah mampu membedakan peserta didik berdasarkan tingkat penguasaannya terhadap materi. Selanjutnya, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Game Based Learning melalui platform Educaplay dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Analisis dilakukan melalui uji pre-test dan post-test, observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan angket tanggapan peserta didik.

Sebelum perlakuan, dilakukan pengukuran kemampuan awal peserta didik melalui pre-test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 16,51% dengan kategori "Sangat Kurang" sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pre-test

Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	Kategori
4,10%	42,62%	16,41%	Sangat Kurang

(Sumber: Data Primer, diolah April 2025)

Setelah implementasi model *Game Based Learning* menggunakan Educaplay, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat menjadi 63,07%, dengan kategori "Cukup" sebagaimana tabel berikut:

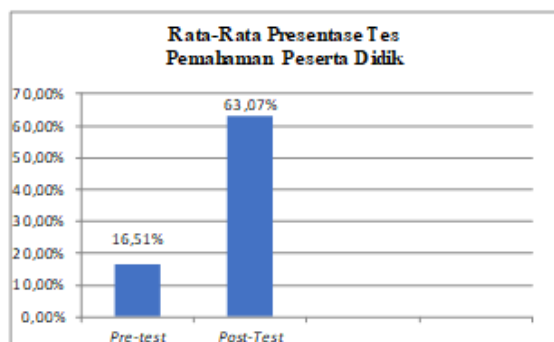
Tabel 4. Statistik Deskriptif Pre-test

Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	Kategori
31,97%	95,08%	63,07%	Cukup

(Sumber: Data Primer, diolah April 2025)

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi Indeks Harga setelah mengikuti pembelajaran berbasis game. Peningkatan rata-rata skor yang signifikan serta rentang skor yang lebih tinggi pada *post-test*

membuktikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* melalui platform Educaplay efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Untuk mengetahui perbandingan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Rata-Rata Presentase Tes Pemahaman Peserta Didik

Gambar 1 memperlihatkan rata-rata persentase hasil tes pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui platform Educaplay. Terlihat adanya peningkatan hasil tes setelah perlakuan diberikan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan *Game Based Learning* mampu membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak.

Untuk mengukur seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik tersebut, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain dan Ukuran efek (*effect size*). Hasil perhitungan N-Gain dan *effect size* terhadap skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain dan Analisis Ukuran Efek

Indikator	N-Gain	Kategori
Rata-rata <i>Pre-test</i>	16,51%	Skor Awal
Rata-rata <i>Post-test</i>	63,07%	Skor Akhir
N-Gain	0,44	Sedang
Ukuran Efek (<i>d</i>)	2,94	Sangat Tinggi

(Sumber: Data Primer, diolah April 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan, Analisis uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,44 yang berada pada kategori sedang. Ini berarti bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis game, meskipun belum mencapai tingkat optimal. Namun demikian, hasil uji efektivitas menggunakan Cohen's *d* menunjukkan nilai sebesar 2,94 yang termasuk kategori sangat tinggi. Nilai ini menguatkan bahwa pembelajaran

Game Based Learning melalui Educaplay memberikan dampak besar terhadap perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Wulandari & Safitri, 2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan partisipasi aktif dan mendorong pemahaman konseptual secara lebih mendalam.

Selain itu, untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui platform Educaplay dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran tersebut direkapitulasi dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi

Pertemuan	Presentase
Pertama	88,28%
Kedua	90,62%
Ketiga	94,53%
Rata-Rata	91,14%

(Sumber: Data Primer, diolah April 2025)

Berdasarkan Tabel 7, keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan menunjukkan persentase yang tinggi, dengan rata-rata sebesar 91,14%. Persentase ini mencerminkan bahwa sebagian besar aktivitas pembelajaran berbasis *game* terlaksana sesuai rencana dan berjalan dengan sangat baik. Keterlaksanaan yang tinggi ini mendukung efektivitas penerapan model *Game Based Learning* melalui platform Educaplay dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Sejalan dengan tingkat keterlaksanaan yang tinggi tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penerapan *Game Based Learning* melalui platform Educaplay. Sebanyak 5,55% berada pada kategori Sangat Baik, 66,67% pada kategori Baik, dan 27,78% pada kategori Cukup. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* dinilai menyenangkan, mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan belajar, meskipun beberapa peserta didik mencatat perlunya peningkatan dalam aspek teknis dan kesesuaian soal. Secara keseluruhan, GBL melalui Educaplay diterima dengan baik dan berpotensi dikembangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas ini penting sebagai syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik seperti *paired sample t-test*. Pada penelitian ini, uji

normalitas dilakukan menggunakan metode *chi kuadrat* terhadap data pre-tes, post-test, dan angket. Hasil dari uji normalitas tersebut disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Keterangan	r_{11}	r_{tabel}	Kategori
Pre-tes	9,125	11,70	Normal
Post-test	10,790	11,70	Normal
Angket	4,29	11,70	Normal

(Sumber: Data Primer, diolah April 2025)

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa nilai *Chi Kuadrat* dari data pre-tes, post-test, dan angket seluruhnya berada di bawah nilai tabel sebesar 11,70. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis lanjutan dapat dilakukan dengan pendekatan statistik parametrik.

Oleh karena itu, perhitungan uji *paired sample t-test* dilakukan untuk menguji perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Perhitungan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,85$ dengan derajat kebebasan (df) = $36 - 1 = 35$ dengan taraf signifikansi $\sigma = 0,05$. maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,690$ artinya $t_{hitung} 13,85 \geq t_{tabel} 1,690$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi ekonomi setelah penerapan metode *Game Based Learning* melalui platform *Educaplay* di SMA Negeri 1 Indralaya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui platform *Educaplay* secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Indeks Harga dalam mata pelajaran Ekonomi. Peningkatan ini tercermin dari perbandingan hasil pre-test dan post-test, serta analisis ukuran efek yang menunjukkan dampak besar terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan yang tergolong sedang, ukuran efek yang tinggi ($Cohen's d = 2,94$) mengonfirmasi bahwa model pembelajaran ini memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep ekonomi yang diajarkan.

Observasi selama penerapan model *Game Based Learning* dan hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa metode ini diterima dengan baik, meningkatkan keterlibatan, dan

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui media berbasis game, dapat mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih mendalam.

Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa meskipun penerapan model *Game Based Learning* dapat efektif, beberapa kendala teknis dan keterbatasan waktu masih menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan, peneliti menyarankan agar pendidik terus mengembangkan dan memanfaatkan platform game-based learning, seperti *Educaplay*, sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini terutama berlaku pada materi-materi yang bersifat konseptual, seperti materi indeks harga, yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidik dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, sekaligus membantu mereka memahami konsep-konsep ekonomi yang kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., Aziz, A., & Raya, I. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin Yahya. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4).
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); Edisi Ketii). PT Bumi Aksara.
- Astuti, S. Y., Haidar, K., & Riyadi, R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 16 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 63–73. <https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1197>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.

- Hutasuhut, S., Siagian, I., Siregar, A. N., Sinulingga, F. A., Pasaribu, G. N., Sapma, P. N., & Nadapdap, Y. E. (2024). ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF TERHADAP PRESTASI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 21 MEDAN DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 17315–17321.
- Imaretha, L. K., Jaya, W. S., & Zainal, V. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Time Token pada Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Manggala Tahun Pelajaran 2021/2022. *STKIP PGRI Bandar Lampung*.
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Munfa'ati. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 109–118.
- Rini, devi setio. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. In *Respository Redenintan* (Vol. 15). Respository Redenintan. <https://repository.radenintan.ac.id/35635/>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>