

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED
LEARNING MENGGUNAKAN PLATFORM ZEP QUIZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 31
JAKARTA**



Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelas Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri
Jakarta

Oleh:

IMAS MASITHOH

NIM: 1701622059

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**THE EFFECT OF A GAME BASED LEARNING MODEL
USING THE ZEP QUIZ PLATFORM ON STUDENTS'
INTEREST IN LEARNING ECONOMICS IN GRADE 10 AT
STATE HIGH SCHOOL 31 IN JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

This thesis was prepared as one of the requirements to obtain a Bachelor of Education degree at the Faculty of Economics and Business State University of Jakarta

Oleh:

IMAS MASITHOH

NIM: 1701622059

**BACHELOR'S STUDY PROGRAM IN ECONOMIC EDUCATION
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI



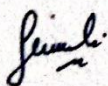
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Imas Masithoh
NIM : 1701622059
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 31
Jakarta

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 29 Juni 2026
Pembimbing I


(Riswandi, M.Pd.E)
NIP. 199107112023211025

Pembimbing II


(Aditya Pratama, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198903242019031009

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Imas Masithoh
NIM : 1701622059
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Ekonomi/Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 31 Jakarta

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus*)*
Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 14 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Prof. Dr. Suparno, S.Pd., M.Pd	
	NIP. 197908282014041001	
Penguji 1	Fitra Dila Lestari, M.Pd	
	NIP. 198905232023212032	
Penguji 2	Alifah Kusumaningrum, S.pd., M.Pd	
	NIP. 199705262024062001	
Pembimbing 1	Riswandi, M.Pd.E	
	NIP. 199107112023211025	
Pembimbing 2	Aditya Pratama, S.Pd., M.Pd	
	NIP. 198903242019031009	

Mengetahui,
Dekan,
Fakultas Ekonomi dan Bisnis


Prof. Dr. Mohamad Rizan, SE., MM
NIP. 197206272006041001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi


Prof. Dr. Suparno, S.Pd., M.Pd
NIP. 197908282014041001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Imas Masithoh
NIM : 1701622059
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 03 Agustus 2026
Yang menyatakan,



(Imas Masithoh)
NIM. 1701622059

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Imas Masithoh
NIM : 1701622059
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/S1 Pendidikan Ekonomi
Alamat email : iimasitoh2310@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 31 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 03 Agustus 2026

Penulis

(Imas Masithoh)

ABSTRAK

Imas Masithoh. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 31 Jakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kondisi minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta yang belum optimal cenderung pasif akibat dominasi metode pembelajaran yang digunakan konvensional. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi Experimental*) melalui rancangan *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 31 Jakarta, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan statistik inferensial melalui uji *Independent Sample T-test* dan Uji efektivitas N-Gain Skor. Hasil data menunjukkan bahwa penerapan model GBL menggunakan Zep Quiz memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ekonomi siswa. Secara empiris, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai t-hitung sebesar 4.037 yang melampaui nilai t-tabel sebesar 1.995 pada taraf signifikansi 0.05. Lebih lanjut kelompok eksperimen menunjukkan tren peningkatan minat belajar yang lebih stabil dibandingkan kelompok kontrol yang mengalami penurunan skor rata-rata. Disimpulkan bahwa integrasi elemen gamifikasi digital dalam pembelajaran ekonomi mampu memediasi pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa sehingga meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Zep Quiz, Minat Belajar, Pembelajaran Ekonomi.*

ABSTRACT

Imas Masithoh. The Effect of a Game Based Learning Model Using the Zep Quiz Platform on Students' Interest in Learning Economics in Grade 10 At State High School 31 in Jakarta. Thesis. Bachelor's Study Program in Economic Education. Faculty of Economic and Business. State University of Jakarta. 2026.

This study aims to analyze the influence of implementing a Game Based Learning (GBL) model using the Zep Quiz platform on students' interest in learning economics. The main issue underlying this study is that the learning interest of 10th grade students at State Senior High School 31 Jakarta is not yet optimal, and students tend to be passive due the dominance of conventional teaching methods. The research approach used was quantitative with a quasi-experimental design employing a non-equivalent control group design. The study population comprised all 10th grade students at State Senior High School 31 Jakarta, with sampling conducted using purposive sampling, divided into interest an experimental group and control group. The data collection instrument was a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using inferential statistics through an independent sample t-test and an N-Gain Scor effectiveness test. The result indicate that the implementation of the GBL model using Zep Quiz a positive and significant effect on students' interest in learning economics. Empirically, this is evidenced by a calculated t-value of 4.037, which exceeds the critical t-value of 1.995 at a significance level of 0.00. Furthermore, the experimental group showed a more stable upward trend in learning interest compared to the control group, which experienced a decline in average scores. It is concluded that the integration of digital gamification element into economics instruction mediated the fulfilment of students' basic psychological needs, thereby enhancing active engagement and intrinsic motivation in the learning process.

Keywords: *Game Based Learning, Zep Quiz, Learning Interest, Economics Learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, dan karunia-Nya yang telah mengantarkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 31 Jakarta”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi. Dalam Penyelesaian Skripsi ini, penulis senantiasa mendapatkan limpahan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Rizan, S.E, M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Darma Rika Swaramarinda, S.Pd., M.S.E., Ph.D., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Suparno, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Sarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta dan ketua sidang yang telah memberikan masukan, arahan, serta bimbingan yang berharga selama proses sidang berlangsung.
4. Bapak Prof. Dr. Ari Saptono, S.E., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Fitra Dila Lestari, M.Pd., selaku Dosen Penguji I, terima kasih atas segala perhatian, koreksi, serta masukan berharga yang telah diberikan kepada penulis selama proses sidang dan perbaikan skripsi ini.

6. Ibu Alifah Kusumaningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji II, terima kasih atas segala perhatian, arahan, serta saran-saran berharga yang telah diberikan kepada penulis demi perbaikan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Riswandi, M.Pd.E., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran yang diperlukan untuk memberikan arahan, saran, dan kontribusi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi. Terima kasih telah membimbing penulis selama penyusunan skripsi dari awal hingga akhir dengan penuh kesabaran.
8. Bapak Aditya Pratama, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran yang diperlukan untuk memberikan arahan, saran, dan kontribusi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi. Terima kasih telah membimbing penulis selama penyusunan skripsi dari awal hingga akhir dengan penuh kesabaran.
9. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen S1 Pendidikan Ekonomi, terima kasih atas segala ilmu pengetahuan, bimbingan, dan tempat belajar yang baik bagi penulis sehingga penulis bisa menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kepada ibu saya tercinta dan wanita hebat yang sangat saya hormati yaitu Ibu Ropiah, yang selalu menjadi orang pertama yang menerima semua kelebihan dan kekurangan saya, rumah ternyaman saya, penenang saya di saat gelisah melanda, serta pendengar baik di setiap keluh kesah saya. Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan tenaga yang telah ibu korbankan untuk putri kecilmu ini. Terima kasih pula atas setiap tetes

keringat dan air mata yang ibu korbakan untuk memperjuangkan pendidikan anak-anakmu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan umur panjang untuk wanita hebat ini.

11. Kepada cinta pertama saya yaitu almarhum ayahanda tercinta Bapak Sobihin. Terima kasih telah menemani dan membimbing saya melalui kenangan-kenangan indah yang tidak akan pudar. Terima kasih telah mengajarkan saya untuk selalu berpegang teguh pada nilai-nilai agama. Semoga Allah SWT menempatkan ayah di tempat yang paling mulia dan terbaik di sisi-Nya.

12. Kepada kakak saya, Muhammad Shohibuddin dan Muhammad Yusuf. Terima kasih atas dukungan emosional, materi, serta kasih sayang penuh di setiap keputusan dan langkah adikmu ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan. Terima kasih juga kepada Adik saya, Muhammad Syaiful Anwar yang selalu menghibur dan memberikan doa untuk kakak perempuannya. Semoga setiap langkah dalam memperjuangkan cita-citamu dan pendidikanmu selalu dimudahkan oleh Allah SWT. Tidak lupa, terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan banyak dukungan di setiap jenjang pendidikan yang penulis tempuh.

13. Kepada kepala sekolah, seluruh guru dan staf di SMA Negeri 31 Jakarta, khususnya Bapak Sutikno selaku guru Ekonomi, serta seluruh siswa-siswi kelas X-8 dan X-9, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-

besarnya atas izin, bimbingan, fasilitas, serta dukungan penuh yang telah diberikan selama proses pengambilan data penelitian ini.

14. Kepada keluarga besar Pondok Pesantren Modern Ar-Rahmat dan MA Unggulan Ar-Rahmat. Terima kasih atas ilmu dan kesempatan belajar yang telah diberikan, sehingga menjadi jembatan bagi penulis untuk menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih sebesar-besarnya juga penulis berikan kepada Ummi Yeni, Abi Adib selaku pengasuh sekaligus orang tua kedua saya di Pondok Pesantren, serta kepada Ustadz Syarif beserta seluruh ustadz dan ustadzah atas doa, bimbingan, arahan, dan dukungan tulus yang senantiasa menyertai penulis sejak sebelum memasuki perguruan tinggi hingga berhasil menyelesaikan pendidikan ini.

15. Kepada Kementerian Agama, terima kasih atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis melalui Program Beasiswa Santri Berprestasi (PBSB) yang membantu dan mendukung penulis dalam mendapatkan gelar sarjana.

16. Kepada keluarga kedua saya *Valiant Reformer* (Zila, Imel, Azlin, Lia, Asia, Sherly, Vannesa, Caca, Vika, Putri, Tajul, Ega, Umam, dan Yafi), terima kasih atas kebersamaan selama 4 tahun menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, terima kasih pula atas dukungan dan bantuan yang selalu diberikan oleh teman-teman dalam setiap kesulitan yang penulis hadapi. Terima kasih juga kepada keluarga besar CSSMoRA Universitas Negeri Jakarta yang menjadi rumah kedua penulis.

17. Kepada Bukhori Muslim teman yang selalu ada di setiap keadaan senang maupun susah penulis. Teman yang selalu siap mendengarkan setiap keluh kesah penulis serta memberikan pertimbangan dan dukungan di setiap langkah penulis. Terima kasih juga atas pemikiran-pemikiran kritis serta teori penguatmu yang telah membuka wawasan penulis selama ini. Semoga Tuhan selalu memberikan kebahagiaan.
18. Kepada Sahabat saya, Andela, perempuan hebat yang mengajarkan penulis menjadi sosok yang kuat dan optimis. Terima kasih telah menemani suka dan duka penulis dari masa remaja hingga hari ini, serta kasih sayang dukungan dan perhatian melimpah yang selalu diberikan. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan dan kesehatan.
19. Kepada Ayu Nuari Nuril Ilmi teman seperjuangan dan sekampung halaman yang telah menemani, membantu, dan mendukung penulis selama masa pengerjaan skripsi
20. Kepada *Bombastic* (Rifa, Zila, Asia, Lia, Azlin) terima kasih untuk kebersamaan menjelajahi Jakarta dan dukungan yang senantiasa mengalir di setiap langkah penulis.
21. Kepada Circle (Lia, Caca, Imel, Cici, Nadya, Okta, Ranti, Safira, Akmel) yang untuk kebersamaan, dukungan dan kerja sama di setiap situasi selama menjadi bagian dari mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, khususnya di kelas Pendidikan Ekonomi B.
22. Kepada seluruh teman kelas Pendidikan Ekonomi B atas kebersamaan dan dukungannya.

23. Seluruh pihak yang terlibat dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
24. Teruntuk diri sendiri, Imas Masithoh. Terima kasih telah bertahan dan tetap memilih berjuang di tengah banyaknya ujian yang dihadapi selama 22 tahun di dunia ini. Terima kasih telah berjuang demi meraih pendidikan tinggi dan mewujudkan mimpi yang telah dibangun selama ini. Teruslah bertumbuh menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ini, serta gapailah semua cita-citamu. Terima kasih sudah berjuang dengan hebat sebagai anak perempuan satu-satunya bagi kedua orang tua dan keluarga.

Besar harapan penulis hasil penelitian mengenai *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya strategi pembelajaran ekonomi, serta menjadi referensi bermanfaat bagi pembaca. Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penyusunan karya ini, sehingga penulis sangat terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan kajian sejenis di masa depan.

Jakarta, Juli 2026

Imas Masithoh

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.4.1 Manfaat Teoritis	14
1.4.2 Manfaat Praktis	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Teori Pendukung	16
2.1.1 Teori Determinasi Diri (<i>Self Determination Theory</i>)	16
2.1.2 Minat Belajar.....	19
2.1.3 Pembelajaran Ekonomi.....	26
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	31
2.1.5 Platform Zep Quiz.....	36
2.2 Kerangka Teori dan Pengembangan Hipotesis	40
2.2.1 Penelitian terdahulu.....	40
2.2.2 Pengembangan Hipotesis.....	50
2.2.3 Kerangka Konseptual	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	55
3.1.1 Waktu Penelitian	55
3.1.2 Tempat Penelitian.....	56
3.2 Desain Penelitian.....	56
3.2.1 Populasi.....	58
3.2.2 Sampel	59
3.3 Pengembangan Instrumen.....	60
3.3.1 Model Pembelajaran GBL Menggunakan Platform Zep Quiz.....	60

3.3.2 Minat Belajar Siswa	61
3.3.3 Langkah-langkah Penggunaan Platform Zep Quiz	63
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.4.1 Angket.....	69
3.4.2 Dokumentasi	70
3.4.3 Prosedur Penelitian.....	70
3.5 Teknik Analisis Data	72
3.5.1 Uji Validitas	72
3.5.2 Uji Reliabilitas	73
3.5.3 Uji Normalitas	74
3.5.4 Uji Homogenitas.....	75
3.5.5 Uji Hipotesis	76
3.5.6 Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain)	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	81
4.1 Deskripsi Data.....	81
4.1.1 Profil Responden	81
4.1.2 Deskripsi Data Kuantitatif	83
4.2 Hasil.....	87
4.2.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	87
4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik	90

4.2.3 Hasil Uji Hipotesis	93
4.3 Pembahasan.....	100
4.3.1 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Platform Zep Quiz terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta	100
4.3.2 Seberapa Besar Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Platform Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta.....	107
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Implikasi Penelitian.....	112
5.2.1 Implikasi Teoritis	112
5.2.2 Implikasi Praktis.....	113
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	113
5.4 Saran	114
5.4.1 Bagi Guru.....	114
5.4.2 Bagi Siswa	114
5.4.3 Bagi Sekolah	115
5.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116

LAMPIRAN	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	171



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Peringkat PISA Negara-negara Asia	5
Gambar 1. 2 Data Minat Belajar Siswa.....	9
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	54
Gambar 3. 1 Tampilan Awal <i>Login</i> Platform Zep Quiz	63
Gambar 3. 2 Tampilan Pilihan Jenis Akun	64
Gambar 3. 3 Tampilan Melengkapi Profil Pengguna	65
Gambar 3. 4 Tampilan Awal Setelah Login.....	65
Gambar 3. 5 Tampilan Awal Membuat Permainan	66
Gambar 3. 6 Tampilan Pembuatan Soal.....	67
Gambar 3. 7 Tampilan Pembagian Kode Akses Game.....	67
Gambar 3. 8 Tampilan Peta Permainan	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	40
Tabel 3. 1 Rencana Pelaksanaan Penelitian	55
Tabel 3. 2 Rumus Perlakuan.....	57
Tabel 3. 3 Jumlah Siswa Kelas X	58
Tabel 3. 4 Jumlah Sampel	59
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar.....	62
Tabel 3. 6 Skor Angket	69
Tabel 3. 7 Interpretasi Indeks Korelasi	74
Tabel 3. 8 Kategori Skor N-Gain.....	79
Tabel 4. 1 Distribusi Responden Penelitian	82
Tabel 4. 2 Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen	83
Tabel 4. 3 Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol.....	85
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas	87
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas	89
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	91
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas	93
Tabel 4. 8 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test Pretest</i>	94
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test Post-test</i>	95
Tabel 4. 10 Kriteria N-Gain Skor	96
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain Skor Minat Belajar	97
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas N-Gain Skor	98

Tabel 4. 13 Hasil Uji *Mann Whitney U* N-Gain Skor 99

Tabel 4. 14 Sintaks Model Pembelajaran *Game Based Learning* 103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	125
Lampiran 3 Hasil Reliabilitas Instrumen	126
Lampiran 4 Hasil Validitas Instrumen.....	127
Lampiran 5 Tabulasi Data Angket Penelitian	132
Lampiran 6 Hasil Uji Normalitas	133
Lampiran 7 Hasil Uji Homogenitas.....	133
Lampiran 8 Hasil Uji Independent Sample T-Tes.....	134
Lampiran 9 Hasil Uji N-Gain Skor.....	135
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas N-Gain Skor.....	136
Lampiran 11 Hasil Uji Mann Whitney U N-Gain Skor.....	136
Lampiran 12 Modul Ajar Kelas Eksperimen	137
Lampiran 13 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	152
Lampiran 14 Materi Ajar	165
Lampiran 15 Dokumentasi.....	169
Lampiran 16 Hasil Uji Turnitin.....	170