

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi yang mampu beradaptasi dengan perubahan dan tetap kompetitif di tengah laju perkembangan global yang semakin pesat. Di abad ke-21, tingkat kemajuan suatu negara tidak lagi ditentukan semata-mata oleh kelimpahan sumber daya alamnya atau perkembangan teknologi yang pesat. Sebaliknya, kualitas sumber daya manusianya telah menjadi faktor kunci yang menentukan kesuksesan suatu negara, terutama melalui kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif keterampilan yang membekali masyarakat untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks (Guntar, 2023). Dalam konteks ini, pendidikan menengah memainkan peran penting dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu mengembangkan kesiapan akademis, keterampilan sosial, dan kompetensi yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan ekonomi memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir rasional serta kemampuan pengambilan keputusan siswa. Proses pembelajaran ekonomi memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memahami dinamika sosial dan ekonomi di lingkungan sekitar mereka. Pemahaman ini menjadi landasan bagi pengembangan keterampilan

berpikir kritis serta kemampuan untuk mengambil keputusan yang logis dan bertanggung jawab ketika dihadapkan pada berbagai masalah (Thao, 2024). Oleh karena itu, mata pelajaran ekonomi memiliki relevansi tinggi dalam membekali siswa agar mampu mengambil keputusan secara bertanggung jawab dan berperan aktif dalam kehidupan ekonomi di masa depan.

Keberhasilan proses pembelajaran ekonomi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Selain kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran, ada pula faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti minat mereka dalam belajar (Jüttler & Schumann, 2022). Minat belajar dapat dipahami sebagai suatu kondisi psikologis yang mencerminkan ketertarikan dan kemauan seorang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Minat ini terlihat melalui perhatian, keterlibatan, dan keinginan untuk terus berpartisipasi dalam proses belajar. Siswa yang menunjukkan minat umumnya lebih mampu berkonsentrasi, menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Kondisi-kondisi ini mendukung pengembangan pemahaman konseptual yang kokoh. Sebaliknya, kurangnya minat dalam belajar dapat menghambat keterlibatan siswa, menurunkan kualitas interaksi di kelas, dan memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan (Nurwendah & Sari, 2025).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa meskipun ekonomi merupakan bidang studi yang memiliki relevansi luas terhadap kehidupan

nyata dan peluang karir di masa depan, tidak semua siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap mata pelajaran ini. Moonti dkk. (2022) mengungkapkan bahwa minat siswa terhadap ekonomi dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap manfaat praktis mata pelajaran tersebut yang mereka peroleh. Apabila pembelajaran ekonomi dipersepsikan sebagai materi yang bersifat abstrak, teoritis, dan kurang kontekstual, maka siswa cenderung mengalami kejenuhan dan menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran. Situasi ini menegaskan pentingnya peran guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa.

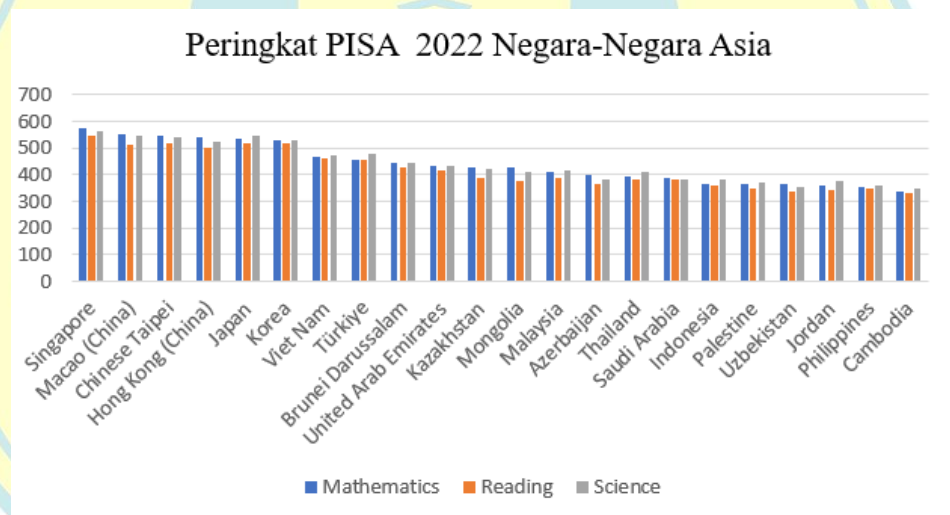
Dalam konteks pendidikan menengah, guru tidak lagi sekadar berperan sebagai penyampai informasi utama, melainkan harus menjalankan peran sebagai pendamping, pemberi motivasi, dan inovator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif guna memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan pengajaran yang inovatif dan mengutamakan partisipasi merupakan salah satu langkah untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta memaksimalkan potensi siswa (Lena dkk., 2024). Memilih model pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, berani menyampaikan pendapat, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka dalam menganalisis berbagai masalah dan mencari solusi.

Fakta menunjukkan bahwa dalam pengajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas, masih banyak sekolah yang menggunakan metode pengajaran tradisional, seperti ceramah dan tugas tertulis. Kondisi tersebut cenderung menjadikan peserta didik berperan sebagai penerima informasi tanpa keterlibatan yang optimal dalam proses belajar. Pola belajar semacam ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, sebagian siswa menganggap ilmu ekonomi sebagai mata pelajaran yang monoton dan kurang menarik, yang pada gilirannya memengaruhi minat dan tingkat partisipasi mereka dalam proses belajar (Ansyori, 2025).

Rendahnya minat belajar tidak hanya mempengaruhi pencapaian akademik setiap individu, tetapi juga mempengaruhi dinamika kelas secara keseluruhan. Siswa yang kurang tertarik terhadap pembelajaran cenderung menunjukkan sikap pasif, kurang fokus, dan tidak jarang mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini dapat menurunkan kenyamanan belajar bagi siswa lain serta melemahkan efektivitas guru dalam menyampaikan materi. Ritonga dkk. (2025) menegaskan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berimplikasi langsung terhadap menurunnya kualitas interaksi di kelas dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Fenomena rendahnya minat belajar siswa juga menjadi perhatian dalam konteks pendidikan nasional. Pasca-pandemi COVID-19, berbagai

laporan dan penelitian menunjukkan adanya penurunan semangat belajar dan kedisiplinan siswa di berbagai jenjang pendidikan. Dewi (2023) menemukan bahwa setelah masa pembelajaran jarak jauh, sebagian siswa mengalami penurunan tanggung jawab terhadap kegiatan akademik, kecenderungan mencari hasil instan, serta berkurangnya motivasi untuk berkompetisi secara sehat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses transisi kembali ke pembelajaran tatap muka memerlukan pendekatan yang lebih adaptif dan inovatif untuk memulihkan keterlibatan dan minat belajar siswa.



Gambar 1. 1 Data Peringkat PISA Negara-negara Asia

Sumber: OECD (2023)

Selain itu, data dari PISA 2022 yang dirilis oleh OECD (2023) menunjukkan bahwa performa siswa di Indonesia dalam bidang literasi, sains, dan matematika, masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD. Meskipun PISA tidak secara langsung mengukur minat belajar, capaian tersebut dapat mencerminkan tingkat keterlibatan dan kualitas

proses pembelajaran yang dialami siswa. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sering dikaitkan dengan kurangnya variasi metode pengajaran serta minimnya penggunaan pendekatan yang mampu memotivasi siswa secara intrinsik. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam strategi pengajaran guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa di sekolah.

Perkembangan teknologi digital telah membuka ruang perkembangan yang luas bagi dunia pendidikan, sehingga memungkinkan dilakukannya berbagai inovasi dalam praktik pengajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan fleksibel, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa Generasi Z yang tumbuh dalam ekosistem digital. Dalam konteks ini, GBL merupakan salah satu pendekatan yang berkembang pesat. Ini adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui GBL, Peran siswa tidak hanya sebatas menerima materi pelajaran, tetapi mereka juga berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan belajar yang menantang, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga mendorong keterlibatan emosional dan kognitif secara lebih mendalam.

Iannace dkk. (2024) menjelaskan bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran dapat menciptakan kondisi flow, yaitu keadaan ketika siswa merasa terlibat sepenuhnya dalam aktivitas belajar, sehingga perhatian dan

motivasi intrinsik mereka meningkat. Penggunaan mekanika permainan seperti skor, tingkatan, penghargaan, tabel peringkat, dan umpan balik instan berperan dalam memberikan penguatan positif yang dapat mempertahankan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pendekatan ini dianggap efektif dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional, yang cenderung bersifat sepihak dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi partisipasi aktif siswa.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, penerapan GBL memiliki potensi dapat mengubah cara pandang siswa terhadap mata pelajaran yang umumnya dianggap sulit dan teoritis menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata dan berarti. Integrasi unsur permainan memungkinkan siswa untuk menstimulasikan situasi ekonomi, mengambil keputusan, serta melihat konsekuensi dari pilihan yang mereka buat dalam lingkungan yang aman dan terstruktur. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengerti ide secara teoritis, tetapi juga dapat menghubungkannya dengan praktik serta kejadian yang berlangsung di kehidupan nyata.

Salah satu bentuk implementasi GBL yang berkembang dalam pembelajaran berbasis digital adalah penggunaan platform kuis interaktif, seperti Zep Quiz. Platform ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Zep Quiz menyediakan berbagai fitur gamifikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti sistem nilai, posisi, dan tanggapan secara langsung, sehingga mendorong para siswa

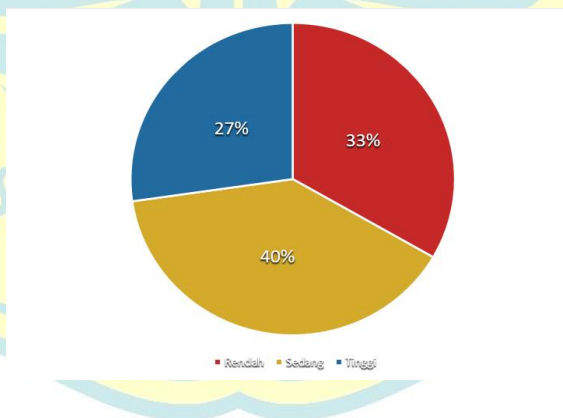
untuk terlibat secara aktif serta termotivasi dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Adnan & Majid (2024) mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan selaras dengan kebiasaan penggunaan teknologi digital oleh siswa, sehingga mempermudah proses adaptasi dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan. Penemuan yang setara juga disampaikan Mahyideen dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti Classcraft mampu membantu siswa mengerti konsep-konsep ekonomi yang bersifat teoritis melalui kombinasi unsur kompetisi, kolaborasi, dan interaksi yang mendorong partisipasi aktif.

Peralihan dari sistem pembelajaran konvensional menuju model pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan dalam konteks siswa generasi Z. Mu'allifatunnasoha & Mulyono (2025) melaporkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan platform digital dalam pembelajaran ekonomi kelas X SMA mampu membangkitkan ketertarikan siswa secara nyata jika dibandingkan dengan cara tradisional. Temuan studi tersebut mengindikasikan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dapat menjadi salah satu taktik yang ampuh dalam menumbuhkan minat belajar jangka panjang. Meskipun demikian,

implementasi GBL dan platform gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi di sekolah-sekolah Indonesia belum sepenuhnya merata dan optimal. Banyak sekolah masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital, baik dari sisi ketersediaan sarana, kesiapan guru, maupun dukungan kebijakan institusional. Majid & Mafarjaa (2024) menegaskan bahwa meskipun teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara global, inovasi dalam praktik pembelajaran di tingkat sekolah menengah masih memerlukan penguatan agar dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap mutu pembelajaran siswa.

Di SMA Negeri 31 Jakarta, kondisi minat belajar ekonomi siswa kelas X belum sepenuhnya optimal. Data awal mengindikasikan bahwa siswa cenderung tidak aktif dan kurang bersemangat selama proses belajar ekonomi.



Gambar 1. 2 Data Minat Belajar Siswa

Sumber: data diolah peneliti (2026)

Dalam konteks lokal, kondisi ketertarikan siswa dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 31 Jakarta, khususnya pada kelas X, menunjukkan kecenderungan yang belum sepenuhnya optimal.

Berdasarkan data awal yang diperoleh lewat kuesioner minat belajar yang disebarkan kepada siswa kelas X, menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa (33,33%) termasuk dalam kategori minat belajar rendah, 13 siswa (39,39%) termasuk dalam kategori sedang. Siswa dengan minat belajar yang sedang mencerminkan keterlibatan belajar yang masih fluktuatif dan belum didukung oleh motivasi intrinsik yang kuat (Assa dkk., 2026; Fauzan & Ubaidillah, 2025). Siswa dengan minat belajar yang sedang cenderung mudah mengalami penurunan apabila tidak mendapatkan stimulus pembelajaran yang menarik dan relevan, sehingga berpotensi bergeser ke kategori rendah (Assa dkk., 2026). Selain itu, ada 9 siswa (27,27%) yang termasuk kategori minat belajar tinggi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih berada pada level minat belajar yang belum optimal untuk mendukung proses pembelajaran ekonomi secara maksimal. Kondisi ini di dukung oleh hasil pengamatan awal yang memperlihatkan bahwa dalam proses pembelajaran ekonomi, sebagian siswa cenderung kurang aktif, minim semangat dalam berdiskusi, serta memperlihatkan keterlibatan yang terbatas dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Situasi ini berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, baik dalam hal pemahaman konsep maupun peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang menjadi karakteristik utama mata pelajaran ekonomi.

Di sisi lain, berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa belajar yang didasarkan pada permainan memiliki potensi tinggi dalam

meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Studi yang mengkaji pemakaian platform seperti Kahoot dan Quizizz melaporkan adanya peningkatan minat belajar di beragam tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas yang dikarenakan dorongan untuk belajar semakin tinggi, berkat kegiatan sosial dan interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menggugah minat. (Pakaya dkk., 2025; Mesterjon dkk. 2024 ; Rayan & Watted, 2024; Saputro dkk., 2024). Selain itu, Beberapa penelitian juga mulai menyoroti penggunaan platform Zep Quiz dalam konteks pembelajaran sekolah menengah (Widyaningrum dkk., 2025; Adinda dkk., 2025; Fitriah dkk., 2025; Julia dkk., 2025).

Meskipun sebagian besar riset secara umum mengindikasikan bahwa implementasi GBL dapat mendongkrak minat belajar siswa, temuan empiris belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang konsisten. Beberapa studi melaporkan bahwa penggunaan GBL tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Novitriani dkk. (2024) mengindikasikan bahwa penerapan minat belajar berbasis gim tidak mempengaruhi secara besar terhadap minat belajar peserta didik, yang artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang belajar melalui permainan dengan siswa yang belajar dengan cara tradisional. Temuan serupa dalam studi Afanin dkk. (2025) telah terbukti bahwa belajar melalui permainan tidak secara signifikan mengubah minat belajar siswa.

Perbedaan hasil mengindikasikan adanya kesenjangan empiris yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis gim terhadap minat belajar belum bersifat jelas dan sangat dipengaruhi oleh konteks mata pelajaran, karakteristik peserta didik, serta platform digital yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjutan diperlukan yang spesifik serta fokus mengkaji dampak model pembelajaran berbasis permainan menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar siswa kelas X dalam belajar ekonomi di SMA Negeri 31 Jakarta.

Berdasarkan penjelasan tersebut, studi ini dipandang penting dan mendesak untuk dilakukan. Rendahnya minat belajar ekonomi berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran serta mengurangi kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan ekonomi dan sosial di masa depan. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital melalui GBL menawarkan peluang untuk mewujudkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengkajian pengaruh penerapan model *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 31 Jakarta sebagai usaha untuk menjawab kesenjangan yang sangat besar antara keinginan untuk pembelajaran transformatif dan metode pengajaran yang diterapkan saat ini.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berkenaan dengan konsep penelitian ini, pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Studi ini diharapkan dapat memberikan keuntungan, baik dalam aspek teori maupun praktik, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Temuan-temuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan lebih lanjut teori pendidikan, terutama dalam kajian mengenai efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diproyeksikan agar mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan ekonomi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Menyediakan rujukan dan pilihan model pengajaran yang inovatif, yaitu *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz, yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar mempelajari ilmu ekonomi.

2. Bagi Siswa

Menumbuhkan minat dan motivasi belajar ekonomi yang lebih tinggi melalui penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam upaya memastikan terciptanya lingkungan belajar yang baik dan meningkatkan proses

pembelajaran siswa, serta mendorong inovasi dalam penerapan teknologi pendidikan.

4. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi dasar dan referensi untuk penelitian lanjutan yang relevan, terutama terkait dengan pengembangan dan implementasi *Game Based Learning* di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

