



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

Imas Masithoh^{1*}, Riswandi², Aditya Pratama³

Pendidikan Ekonomi, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespodensi: imas_1701622059@mhs.unj.ac.id

Diterima: 27-06-2026 | Disetujui: 04-07-2026 | Diterbitkan: 06-07-2026

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Game Based Learning model using Zep Quiz platform on students' learning interest in Economics subjects class X at SMA Negeri 31 Jakarta. The low interest in learning among students is a major problem in the learning process, especially in economics subjects that are considered abstract and theoretical. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consisted of 64 students divided into experimental and control groups. Data were collected through learning interest questionnaires and analyzed using independent sample t-test. The results showed that there was a significant influence of the Game Based Learning model using the Zep Quiz platform on students' learning interest. The experimental group showed a higher average learning interest score compared to the control group. The use of interactive and fun game-based learning is able to create a more enjoyable learning atmosphere, increase student engagement, and reduce boredom in learning. This study concludes that the Game Based Learning model using the Zep Quiz platform is effective in increasing students' interest in learning economics. This research contributes to the development of innovative and technology-based learning models to improve the quality of education.

Keywords: *Game-Based Learning; Zep Quiz; Learning Interest; Economics Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis 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. Rendahnya minat belajar siswa menjadi masalah utama dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Ekonomi yang dianggap abstrak dan teoritis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 64 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dianalisis menggunakan uji t sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata skor minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengurangi kebosanan dalam belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa

model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform *Zep Quiz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini berkontribusi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Katakunci: *Game Based Learning; Zep Quiz; Minat Belajar; Pendidikan Ekonomi.*

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Masithoh, I., Riswandi, R., & Pratama, A. . (2026). 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. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen Indonesia*, 2(2), 1669-1684. <https://doi.org/10.63822/Orbqc814>

PENDAHULUAN

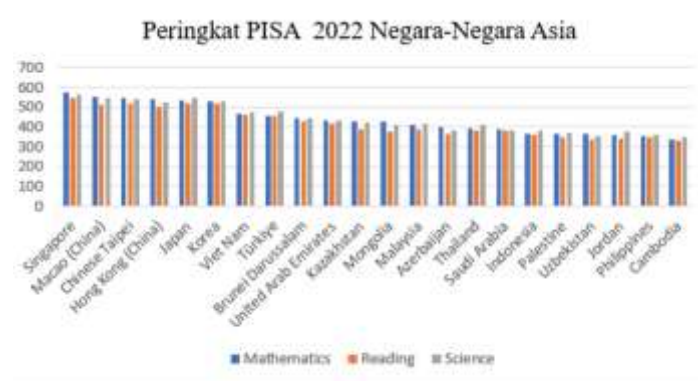
Pendidikan memegang peranan strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dan berdaya saing di tengah dinamika global yang terus berkembang. Pada era abad ke-21, keberhasilan suatu bangsa tidak lagi semata-mata ditentukan oleh kekayaan sumber daya alam atau kemajuan teknologi, melainkan oleh kapasitas manusia dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sebagai fondasi utama dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks (Guntar, 2023). Pendidikan ekonomi memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir rasional serta kemampuan pengambilan keputusan siswa. Melalui pembelajaran ekonomi, siswa diarahkan untuk memahami fenomena sosial-ekonomi di sekitarnya, menumbuhkan sikap kritis terhadap berbagai permasalahan, serta mengembangkan kemampuan mengambil keputusan secara bertanggung jawab dan logis (Thao, 2024).

Keberhasilan pembelajaran ekonomi tidak hanya ditentukan oleh kompetensi guru, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor internal siswa, salah satunya adalah minat belajar (Jüttler & Schumann, 2022). Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, memberikan perhatian, serta menunjukkan ketertarikan yang berkelanjutan terhadap suatu aktivitas pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat keterlibatan siswa, menurunkan kualitas interaksi di kelas, serta berdampak pada pencapaian hasil belajar secara keseluruhan (Nurwendah & Sari, 2025). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa meskipun ekonomi merupakan bidang studi yang memiliki relevansi luas terhadap kehidupan nyata, tidak semua siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap mata pelajaran ini. Moonti *et al.* (2022) mengungkapkan bahwa minat siswa terhadap ekonomi dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap manfaat praktis mata pelajaran tersebut. 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.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, yang berpotensi menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif. Pola pembelajaran semacam ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, sebagian siswa memandang mata pelajaran ekonomi sebagai bidang studi yang monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Ansyori, 2025). 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.

Selain itu, data dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* yang dirilis oleh OECD (2023) menunjukkan bahwa performa siswa Indonesia dalam bidang literasi membaca, matematika, dan sains masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sering dikaitkan dengan kurangnya variasi metode pengajaran serta minimnya penggunaan

pendekatan yang mampu memotivasi siswa secara intrinsik.

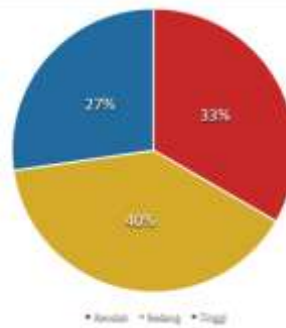


Gambar 1. Data Peringkat PISA Negara-negara Asia
(Sumber: OECD, 2023)

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan sebagai bagian integral dari proses belajar. Iannace *et al.* (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.

Salah satu bentuk implementasi GBL yang berkembang 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. Adnan & Majid (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan selaras dengan kebiasaan penggunaan teknologi digital oleh siswa, sehingga mempermudah proses adaptasi dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan. Mahyideen *et al.* (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi mampu membantu siswa memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak melalui kombinasi unsur kompetisi, kolaborasi, dan interaksi yang mendorong partisipasi aktif. Mu'allifatunnasoha & Mulyono (2025) melaporkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan platform digital dalam pembelajaran ekonomi kelas X SMA mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Di SMA Negeri 31 Jakarta, kondisi minat belajar ekonomi siswa kelas X belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui angket minat belajar, menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa (33,33%) berada pada kategori minat belajar rendah, 13 siswa (39,39%) berada pada kategori sedang, dan 9 siswa (27,27%) tergolong memiliki minat belajar tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat minat belajar yang belum optimal.



Gambar 2. Data Minat Belajar Siswa
(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran ekonomi, sebagian siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam berdiskusi, serta menunjukkan keterlibatan yang terbatas. Meskipun sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan minat belajar siswa, temuan empiris masih menunjukkan hasil yang tidak konsisten. Novitriani *et al.* (2024) menunjukkan bahwa penerapan minat belajar berbasis game tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Temuan serupa dalam penelitian Afanin *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis game tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Perbedaan hasil mengindikasikan adanya kesenjangan empiris yang menegaskan bahwa efektivitas *Game Based Learning* terhadap minat belajar belum bersifat jelas dan sangat dipengaruhi oleh konteks mata pelajaran, karakteristik peserta didik, serta platform digital yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang spesifik dan fokus mengkaji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 31 Jakarta.

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut: (1) menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta; dan (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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2026 dengan rentang waktu April hingga Mei di SMA Negeri 31 Jakarta, melibatkan siswa kelas X fase E sebagai objek penelitian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada observasi awal yang mengidentifikasi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih relatif rendah, sehingga memberikan konteks penelitian yang relevan untuk menguji pengaruh *Game Based Learning* (GBL).

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan										
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	
1	Pengajuan judul	✓										
2	Observasi awal	✓										
3	Penyusunan proposal		✓	✓	✓							
4	Bimbingan Proposal		✓	✓	✓							
5	Seminar Proposal					✓	✓					
6	Penelitian							✓	✓			
7	Penyusunan Skripsi								✓	✓		
8	Bimbingan Skripsi								✓	✓		
9	Sidang Akhir											✓

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan yang diterapkan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2023). Dalam desain ini, subjek penelitian dibagi ke dalam kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan model GBL dan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan (Creswell & Creswell, 2023).

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O_1	X	O_2
Kelas Kontrol	O_3	-	O_4

(Sumber: Sugiyono, 2023)

Keterangan:

- O_1 = Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen
- O_2 = Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen
- O_3 = Rata-rata skor pretest kelompok kontrol
- O_4 = Rata-rata skor posttest kelompok kontrol
- X = Perlakuan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan platform Zep Quiz
- (-) = Tidak mendapat perlakuan, menggunakan pembelajaran konvensional

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X fase E di SMA Negeri 31 Jakarta tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 10 kelas dengan total 357 siswa. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* dengan memilih dua kelas yang memiliki kemampuan setara berdasarkan pertimbangan guru ekonomi dan diperkuat dengan uji homogenitas varians nilai semester ganjil menggunakan *Levene's Test* (signifikansi $0,411 > 0,05$). Sampel penelitian terdiri dari 72 siswa (kelas X-9 dan X-8).

Tabel 3. Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas X-9	36 Siswa
Kelas X-8	36 Siswa
Jumlah Siswa	72 Siswa

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz (X) dan minat belajar pada mata pelajaran ekonomi (Y).

Definisi Operasional Variabel:

1. *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz (X): pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan digital berbasis kuis interaktif untuk menciptakan proses belajar yang menarik, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Variabel ini diukur berdasarkan tingkat keterlibatan siswa, interaksi dan umpan balik, motivasi belajar, serta pemanfaatan fitur Zep Quiz.
2. Minat Belajar Siswa (Y): kondisi psikologis siswa yang ditandai dengan dorongan internal berupa perasaan senang, ketertarikan mendalam untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pengukuran dilakukan menggunakan angket yang dikembangkan berdasarkan indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar

Dimensi	Indikator	Butir Item (Positif)	Butir Item (Negatif)	Sumber
Minat Belajar	Perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran	1, 2, 4, 5	3, 6, 7	Nursyafa'ah (2024)
	Keterlibatan Siswa dalam kegiatan pembelajaran	9, 10, 14, 15,	8, 11, 12, 13,	
	Ketertarikan siswa terhadap kegiatan pelajaran	16, 17, 19, 20, 24	18, 21, 22, 23	
	Perhatian siswa dalam pembelajaran	26, 27, 30	25, 28, 29,	

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Skala pengukuran menggunakan skala Likert 1-5 dengan alternatif jawaban: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1) untuk pernyataan *favorable*, dan sebaliknya untuk *unfavorable*.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa

sampel dan dokumentasi dari pihak sekolah (Sugiyono, 2020). Angket disusun menggunakan skala Likert untuk mengukur pengaruh model pembelajaran menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini melalui tiga tahap: (1) tahap persiapan meliputi observasi awal, penyusunan instrumen, penyiapan perangkat pembelajaran, dan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol; (2) tahap pelaksanaan meliputi pemberian perlakuan berbeda pada kedua kelompok (kelompok eksperimen dengan GBL dan Zep Quiz, kelompok kontrol dengan metode konvensional dan Google Form); (3) tahap akhir meliputi pengumpulan data, analisis data, pengujian hipotesis, dan penyusunan laporan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul, meliputi pengelompokan data, tabulasi, dan penyajian data.

Uji Validitas

Uji validitas menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Kriteria: jika r hitung $> r$ tabel dan signifikansi $< 0,05$ maka item valid (Ghozali, 2018).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ (Ghozali, 2018).

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena sampel berjumlah kecil (Quraisy, 2020). Data dinyatakan normal jika signifikansi $> 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan metode *Levene* dengan bantuan SPSS. Data dinyatakan homogen jika signifikansi $> 0,05$ (Usmani, 2020).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* untuk data parametrik atau *Mann Whitney U-test* untuk data non-parametrik (Sugiyono, 2023). Kriteria: jika sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak (terdapat pengaruh signifikan).

Uji N-Gain

Uji *Normalized Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah perlakuan dengan rumus:

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}) \times 100$$

Kategori: $g > 0,70$ (tinggi), $0,30 < g < 0,70$ (sedang), $g \leq 0,30$ (rendah) (Purwanto, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 31 Jakarta yang berlokasi di Jl. Kayu Manis Timur No. 17, Kelurahan Utan Kayu Selatan, Kecamatan Matraman, Kota Jakarta Timur. Sampel penelitian ditentukan pada dua kelas X, yaitu kelas X-8 sebagai kelompok kontrol dan kelas X-9 sebagai kelompok eksperimen dengan desain kuasi-eksperimen *pretest-posttest non-equivalent control group design*.

Tabel 5. Distribusi Responden Penelitian

Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel	Presentase
X-8	36	36	48,57%
X-9	36	34	51,43%
Jumlah	72	70	100%

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Pada awal penelitian, jumlah populasi 72 siswa. Namun, pada kelas eksperimen terjadi penyusutan sebanyak 2 responden (1 siswa cuti ibadah haji dan 1 siswa keluar dari sekolah), sehingga jumlah sampel akhir yang diolah adalah 70 responden.

Tabel 6. Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen

Indikator	STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	Total Skor
Perasaan Senang	3 (1,5%)	7 (3,4%)	16 (7,8%)	59 (28,9%)	119 (58,3%)	896
Keterlibatan	2 (0,8%)	4 (1,7%)	21 (8,8%)	52 (21,8%)	159 (66,8%)	1.076
Ketertarikan	3 (1,5%)	4 (2%)	23 (11,3%)	52 (25,5%)	122 (59,8%)	898
Perhatian	5 (2,5%)	2 (1%)	20 (9,8%)	58 (28,4%)	119 (58,3%)	896

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang sangat positif pada seluruh indikator. Indikator keterlibatan mencatat skor tertinggi (1.076) dengan 66,8% responden menyatakan sangat setuju. Secara kumulatif, 87,2% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, dan 59,8% siswa menunjukkan ketertarikan tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan GBL menggunakan Zep Quiz berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Tabel 7. Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol

Indikator	STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	Total Skor
Perasaan Senang	0 (0%)	5 (2,3%)	55 (25,5%)	92 (42,6%)	64 (29,6%)	863
Keterlibatan	1 (0,4%)	13 (5,2%)	58 (23%)	91 (36,1%)	89 (35,3%)	1.010
Ketertarikan	2 (0,9%)	10 (4,6%)	65 (30,1%)	75 (34,7%)	64 (29,6%)	837
Perhatian	2 (0,9%)	9 (4,2%)	37 (17,1%)	72 (33,3%)	96 (44,4%)	899

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Pada kelas kontrol, indikator ketertarikan mencatat skor terendah (837) dengan 30,1% siswa berada pada kategori kurang setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa daya tarik pembelajaran konvensional masih

terbatas. Meskipun demikian, indikator perhatian menunjukkan 44,4% siswa sangat setuju, yang berarti siswa tetap berusaha memberikan perhatian meskipun ketertarikan terhadap pembelajaran konvensional cenderung sedang.

Hasil Uji Instrumen Penelitian Uji Validitas

Tabel 8. Hasil Uji Validitas

No. Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,600	0,349	Valid
2	0,301	0,349	Tidak Valid
3	0,554	0,349	Valid
4	0,754	0,349	Valid
5	0,658	0,349	Valid
6	0,819	0,349	Valid
7	0,710	0,349	Valid
8	0,660	0,349	Valid
9	0,591	0,349	Valid
10	0,574	0,349	Valid
11	0,712	0,349	Valid
12	0,467	0,349	Valid
13	0,487	0,349	Valid
14	0,285	0,349	Tidak Valid
15	0,752	0,349	Valid
16	0,502	0,349	Valid
17	0,530	0,349	Valid
18	0,509	0,349	Valid
19	0,602	0,349	Valid
20	0,265	0,349	Tidak Valid
21	0,511	0,349	Valid
22	0,125	0,349	Tidak Valid
23	0,708	0,349	Valid
24	0,153	0,349	Tidak Valid
25	0,715	0,349	Valid
26	0,746	0,349	Valid
27	0,638	0,349	Valid
28	0,554	0,349	Valid
29	0,735	0,349	Valid
30	0,507	0,349	Valid

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji validitas dengan r tabel 0,349 (N=34, $\alpha=0,05$), sebanyak 25 item dinyatakan valid, sementara 5 item (nomor 2, 14, 20, 22, dan 24) dinyatakan tidak valid dan dieliminasi dari instrumen.

Uji Reliabilitas

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Minat Belajar	0,931	Reliabel

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,931 > 0,60$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan tingkat keterandalan sangat tinggi.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Variabel	Kelompok Kelas	Nilai Signifikansi	Keterangan	Variabel
Minat Belajar	Pretest Eksperimen	0,137	Normal	Minat Belajar
	Pretest Kontrol	0,410	Normal	
	Posttest Eksperimen	0,059	Normal	

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan layak untuk analisis parametrik.

Uji Homogenitas

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	0,371	3	136	0,774

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Nilai signifikansi $0,774 > 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Independent Sample T-test

Tabel 12. Hasil Uji Independent Sample T-test Pretest

Asumsi	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,389	0,535	0,791	68	0,432

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Nilai signifikansi $0,432 > 0,05$, menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada tahap awal.

Tabel 13. Hasil Uji Independent Sample T-test Posttest

Asumsi	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,656	0,421	4,037	68	0,000

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t hitung $4,037 > t$ tabel $1,995$, sehingga H_a diterima. Terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai *Mean Difference* sebesar $11,487$ menunjukkan keunggulan kelas eksperimen.

Uji N-Gain Skor

Tabel 14. Kriteria N-Gain Skor

N-Gain Skor	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

(Sumber: Purwanto, 2009)

Tabel 15. Hasil Uji N-Gain Skor Minat Belajar

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	Kategori
Eksperimen	-2,50	1,00	0,2100	Rendah
Kontrol	-1,15	0,29	-0,1840	Rendah

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain 0,2100 (rendah), namun lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang bernilai negatif (-0,1840). Nilai maksimal kelas eksperimen mencapai 1,00, sementara kelas kontrol hanya 0,29.

Tabel 16. Hasil Uji Normalitas N-Gain Skor

Variabel	Kelompok Kelas	Nilai Signifikansi	Keterangan
N-Gain	Eksperimen	0,000	Tidak Normal
	Kontrol	0,007	Tidak Normal

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Karena data tidak normal, digunakan uji *Mann-Whitney U*.

Tabel 17. Hasil Uji Mann-Whitney U N-Gain Skor

Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
270,500	936,500	-4,014	0,000

(Sumber: Data diolah peneliti, 2026)

Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Peningkatan minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Pembahasan

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* pada skor *post-test* minat belajar, diperoleh nilai *t* hitung 4,037 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan GBL dengan platform Zep Quiz dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai *Mean Difference* sebesar 11,487 menunjukkan rata-rata skor minat belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Sebelum perlakuan, kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara ($\text{sig. } 0,432 > 0,05$). Namun setelah perlakuan, nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen meningkat dari 104,68 menjadi 110,76, sementara kelompok kontrol mengalami penurunan dari 102,39 menjadi 99,28. Temuan ini menunjukkan

bahwa GBL menggunakan Zep Quiz tidak hanya mampu mempertahankan minat belajar siswa, tetapi juga meningkatkannya secara signifikan, sedangkan pembelajaran konvensional cenderung menurunkan minat belajar.

Temuan ini sejalan dengan Novandari *et al.* (2025) dan Fiestawa *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa GBL menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Dalam perspektif teori determinasi diri (*Self Determination Theory*) Ryan & Deci (2017), peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui pemenuhan tiga kebutuhan dasar siswa: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Platform Zep Quiz memberikan ruang bagi siswa untuk belajar mandiri, merasakan tantangan dan umpan balik langsung, serta berinteraksi dan berkompetisi dengan teman sebaya melalui fitur papan peringkat (Proulx *et al.*, 2017). Hasil ini juga didukung oleh Ni'mah *et al.* (2026), Irfan *et al.* (2024), dan Widyaningrum *et al.* (2025) yang menegaskan bahwa Zep Quiz mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui visual interaktif dan elemen gamifikasi.

Besaran Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Platform Zep Quiz terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa

Berdasarkan analisis N-Gain, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 0,2100 (rendah), sedangkan kelompok kontrol bernilai negatif (-0,1840). Nilai maksimal kelas eksperimen mencapai 1,00, sementara kelas kontrol hanya 0,29. Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, membuktikan perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua kelompok.

Temuan ini selaras dengan teori determinasi diri (Ryan & Deci, 2017) di mana besarnya minat belajar dipengaruhi oleh sejauh mana media pembelajaran mampu memfasilitasi kebutuhan akan kompetisi melalui tantangan yang terukur. Platform Zep Quiz melalui elemen kompetisi dan papan peringkat memberikan dorongan motivasi ekstrinsik yang kemudian terinternalisasi menjadi minat belajar yang kuat (Proulx *et al.*, 2017). Hal ini juga sejalan dengan Pakaya *et al.* (2025), Mesterjon *et al.* (2024), Widyaningrum *et al.* (2025), dan Julia *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa fitur interaktif dan elemen gamifikasi pada platform kuis digital mampu membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar secara signifikan. Sebaliknya, penurunan minat pada kelas kontrol memperkuat argumen Mu'allifatunnasoha & Mulyono (2025) bahwa tanpa inovasi model pembelajaran yang adaptif terhadap teknologi, minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi cenderung menurun.

Dengan demikian, model pembelajaran GBL menggunakan platform Zep Quiz memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta, dengan besaran pengaruh yang tercermin dari selisih skor rata-rata 11,487 poin pada tahap *post-test* dan efektivitas dalam membalikkan tren penurunan menjadi peningkatan yang positif, kompetitif, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 31 Jakarta, dapat diperoleh beberapa kesimpulan. Model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ekonomi siswa di SMA Negeri 31 Jakarta. Hasil pengujian hipotesis melalui uji *Independent*

Sample T-test pada skor *post-test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 4,037 yang secara signifikan lebih besar dari *t* tabel 1,995, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penerapan GBL menggunakan platform Zep Quiz mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, sehingga memicu peningkatan pada indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional justru mengalami penurunan rata-rata minat belajar dari 102,39 menjadi 99,28. Hal ini memperkuat relevansi teori determinasi diri bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar melalui elemen permainan digital mampu mentransformasi motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik yang tercermin dalam peningkatan minat belajar.

Besaran pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan platform Zep Quiz terhadap peningkatan minat belajar ekonomi berada pada kategori rendah secara indeks, namun secara statistik jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil uji *N-Gain* skor menunjukkan kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,2100 (kategori rendah), sementara kelompok kontrol mencatat nilai negatif -0,1840 yang mengalami penurunan. Perbedaan efektivitas ini diperkuat oleh hasil uji *Mann Whitney U* dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang mengonfirmasi bahwa platform Zep Quiz memberikan kontribusi besar dalam mentransformasi keterlibatan dan antusiasme belajar siswa ke arah yang lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., El Faisal, E., & Susilawati. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 268–276. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/27372/14213>
- Adnan, M. Z. Z., & Majid, M. Z. A. (2024). Gamification in Economics Subject: A Dual Perspective on Student and Teacher Understanding. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *13*(1). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20503>
- Afanin, A., Baharudin, Hijriyah, U., Fitriani, Bahri, S., & Azizah, N. (2025). Learning Motivation: How Effective is the Game-Based Learning Model Assisted by Articulate Storyline? *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, *8*(1), 72–80. <http://Jiip.stkipyapisdompus.ac.id>
- Ansyori, F. (2025). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Melalui Metode Game Based Learning. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, *4*(11).
- Assa, J. H., Sumual, S. D. M., & Manongko, A. A. Ch. (2026). Analisis Minat Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Kecamatan Tompasobaru Kabupaten Minahasa Selatan. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *6*(2), 257–264. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i2.9442>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Dewi, P. T. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pasca Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development (IJSED)*, *5*(1), 12–24. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v5i1.96>
- Fauzan, F., & Ubaidillah, U. (2025). Exploration of the Decline of Students' Interest in Studying in Higher Education: Psychological and Sociological Perspectives. *Journal of Science and Education*

- (JSE), *6*(1), 675–681. <https://doi.org/10.58905/jse.v6i1.460>
- Fiestawa, A. R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(3), 325–336. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Fitriah, F., Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabibal Muhtadin. *Journal of Character and Elementary Education*, *4*(2), 21–36. <https://doi.org/10.35508/jocee.v4i2.22152>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guntar, M. (2023). The Integration of 21st Century Learning and Innovation Skills in EFL Classrooms. *Prosiding ELLIC*. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/index>
- Iannace, A. M., Bisanti, M., & Piazzoli, A. (2024). Evaluating game-based teaching systems in economics courses. *Frontiers in Education*, *9*, 1. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1330057>
- Irfan, M., Rahman, S. R., & Agus. (2024). Effect of Game-Based Learning on Grade 11 Senior High School Science Students' Learning Interest. *Indonesian Journal of Educational Science*, *7*(1). <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/4248>
- Julia, Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). Enhancing Learning Motivation of Grade XI.9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3 Palembang. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, *4*(1), 156–166. <https://doi.org/10.22460/jp>
- Jüttler, M., & Schumann, S. (2022). Choosing a Business or Economics Study Program at University: The Role of the Economics Teacher. *Journal of Risk and Financial Management*, *15*(11). <https://doi.org/10.3390/jrfm15110522>
- Mahyideen, J. M., Rusli, N. A. M., Mohamad, W. N., Yaakob, H., & Tukiran, N. (2025). Gamifying Economics Education: A New Frontier in Teaching Innovation. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, *9*(3S). <https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0248>
- Majid, M. Z. A., & Mafarjaa, N. (2024). Understanding the Educational Innovation Practice in Teaching and Learning among Economic Teacher's in Klang Valley. *SHS Web of Conferences*, *182*, 01005. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418201005>
- Mesterjon, Suwarni, Hermawansayah, Dwi Rulismi, Supama, Azharuddin Sahil, & Zulkarnain Dali. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futurity Education*, 245–262. <https://doi.org/10.57125/fed.2024.06.25.13>
- Moonti, U., Mahmud, M., Yantu, I., Bahsoan, A., & Albakir, A. K. (2022). Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Minat Melanjutkan Studi di Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jambura Economic Education Journal*, *4*(1), 66–72. <https://doi.org/10.37479/jeej.v4i1.13488>
- Mu'allifatunnasoha, A., & Mulyono, K. B. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi: Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, *13*(1), 25. [https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13\(1\).22445](https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13(1).22445)
- Ni'mah, A., Ilmiyah, Q., Krisnaeni, K. D., & Supriyadi, I. (2026). Pengaruh Media Gamifikasi Zep Quiz

- Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA Manbail Huda Jenu. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(1), 156–168. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i1.4908>
- Novandari, S. H., Mas'ulah, & Yuniarti. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Pendekatan Game-Based Learning pada Siswa Kelas VII-A SMPN 36 Surabaya. *Prosiding Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya*. <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28120>
- Novitriani, G., Azizah, N., Hijriah, U., Baharudin, & Kuswanto, R. T. (2024). Learning Interest: How Effective is Kahoot-Based Digital Game Based Learning Model? *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, *13*(2), 34–48. <https://doi.org/10.24252/ip.v13i2.52852>
- Nursyafa'ah, O. C. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi* [Skripsi]. Universitas Jambi.
- Nurwendah, A. S., & Sari, I. P. (2025). Analisis Kesulitan Siswa pada Sub-Materi Genetika Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, *13*(2), 163. <https://doi.org/10.25157/jpb.v13i2.20777>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pakaya, F., Hafid, R., Dama, M. N., Hasiru, R., & Sudirman. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, *3*(1), 293–236. <https://doi.org/10.37479/jebe.v3i1.28971>
- Proulx, J. N., Romero, M., & Arnab, S. (2017). Learning Mechanics and Game Mechanics Under the Perspective of Self-Determination Theory to Foster Motivation in Digital Game Based Learning. *Simulation and Gaming*, *48*(1), 81–97. <https://doi.org/10.1177/1046878116674399>
- Purwanto, M. N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (5th ed.). Remana Rosdakarya.
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Literasi Nusantara Abadi.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Thao, N. T. P. (2024). The Importance of Economic Education: Preparing Future Generations for Global Economic Challenges. *Journal of Asian Multicultural Research for Economy and Management Study*, *4*(4), 31–35. <https://doi.org/10.47616/jamrems.v4i4.464>
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 200–211.