

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAMIFIKASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMA NEGERI 2 PEKANBARU**

Sari Tri Ningsih¹, Nurhuda²

^{1,2}Universitas Islam Riau

[¹saritriningsih@student.uir.ac.id](mailto:saritriningsih@student.uir.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of digital learning media on students' learning interest in Economics at SMA Negeri 2 Pekanbaru, the magnitude of the effect, and the obstacles encountered in its implementation. This research employed a quantitative approach using an experimental method. The research subjects were eleventh-grade social science students at SMA Negeri 2 Pekanbaru, who were divided into an experimental group and a control group. The research instrument was a learning interest questionnaire. Data analysis techniques included classical assumption tests and the Independent Samples t-Test. The results indicate that the use of digital learning media has a significant effect on students' learning interest, as evidenced by a significance value of 0.000 (< 0.05). Digital learning media also show a considerable effect in increasing the learning interest of eleventh-grade social science students. The obstacles identified in the implementation of digital learning media include limited access to devices and internet connectivity, teachers' readiness and competence, and time management in the learning process. Therefore, digital learning media can be used as an effective alternative to enhance students' learning interest in Economics

Keywords: digital learning media, learning interest, economics subject

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru, besarnya pengaruh yang ditimbulkan, serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pekanbaru yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji asumsi klasik dan uji Independent Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Media pembelajaran digital juga memberikan pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS.

Kendala yang ditemukan dalam penerapan media pembelajaran digital meliputi keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet, kesiapan dan kompetensi guru, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: media pembelajaran digital, minat belajar, mata pelajaran ekonomi

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik yang terus berubah. Di era digital, teknologi menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih variatif, interaktif, dan menarik minat siswa (Setiawan & Karsinah, 2016).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga membuat pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga dapat diakses secara fleksibel. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi hal penting, dan guru dituntut lebih inovatif serta mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakter peserta didik di era digital (Lasri & Hanafi, 2022).

Pendidikan digital merupakan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, di mana guru berperan

aktif mengarahkan tujuan belajar serta dituntut untuk adaptif, reflektif, percaya diri, dan inovatif dalam mengembangkan metode yang menarik bagi siswa (Dewi, 2024). Media pembelajaran sendiri adalah sarana untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang perhatian, motivasi, dan pemikiran siswa sehingga menjadi komponen penting dalam pembelajaran (Waqfin & Tarno, 2021).

Salah satu inovasi yang berkembang adalah gamifikasi, yaitu penerapan unsur permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan dalam pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif serta mendukung kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Fitria, 2024). Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan hasil

belajar siswa. Minat ini terlihat dari keinginan belajar, perhatian terhadap materi, motivasi, serta tingkat pemahaman yang diperoleh (Ismaya et al., 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa minat belajar yang tinggi berkorelasi positif dengan pencapaian akademik. Selain itu, metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran, dan lingkungan belajar juga berpengaruh dalam meningkatkan minat siswa. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang kreatif dan interaktif agar minat belajar meningkat dan potensi siswa dapat berkembang optimal (Daliani, 2025).

Pada jenjang SMA, mata pelajaran Ekonomi menuntut pemahaman konsep yang abstrak sekaligus penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media digital dapat membantu siswa memahami materi secara lebih aplikatif dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat belajar (Kameliani, 2025).

Hasil observasi pada kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital belum optimal. Di kelas XI IPS 6, guru telah menggunakan

multimedia dan video sehingga siswa lebih aktif, meskipun unsur gamifikasi belum diterapkan. Sementara itu, di kelas XI IPS 7, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga minat belajar siswa cenderung rendah dan mudah merasa bosan, terutama pada materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran digital yang dipadukan dengan gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Namun, agar hasilnya lebih optimal, diperlukan pemanfaatan media yang lebih variatif, interaktif, serta dukungan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Minat belajar menjadi faktor penting dalam menentukan hasil belajar, sehingga guru perlu menerapkan metode yang kreatif dan menyenangkan, seperti gamifikasi, agar siswa lebih termotivasi dan mencapai hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Gamifikasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru” dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital

terhadap minat belajar siswa, mengukur besarnya pengaruh tersebut pada siswa kelas XI IPS, serta mengidentifikasi kendala dan faktor pendukung dalam penerapannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* untuk menguji pengaruh media pembelajaran digital berbasis gamifikasi terhadap minat belajar Ekonomi siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk melihat perubahan serta efek perlakuan (Sugiyono, 2020).

Penelitian ini menerapkan desain kuasi eksperimen dengan model *pretest-posttest control group*, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol. Kedua kelompok diberi *pretest*, kemudian hanya kelompok eksperimen mendapat perlakuan, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur hasil

(Mu'allifatunnasoha & Mulyono, 2025).

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pekanbaru mulai bulan Oktober 2025 sampai dengan selesai pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pekanbaru yang terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 131 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini rekomendasi guru Ekonomi karena siswa dinilai lebih aktif dan responsif. Dari tiga kelas, dipilih kelas XI.7 sebagai eksperimen dan XI.6 sebagai kontrol. Jumlah sampel sebanyak 86 siswa, masing-masing 43 siswa pada setiap kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Dengan instrument yang digunakan adalah angket berbasis Skala Likert. Variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang mencakup frekuensi, variasi, interaktivitas, dan akses, sedangkan variabel dependen adalah minat belajar siswa yang ditunjukkan

melalui ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Mu'allifatunnasoha & Mulyono, 2025).

Menggunakan uji validitasi yang menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Yang menunjukkan ada hubungan signifikan dan semua pernyataan dalam angket valid. Kemudian nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,733 yang berada diatas minimum 0,60 menunjukkan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Teknik analisis data berupa deskriptif yang memuat uji normalitas, homogenitas, serta uji independent sample t-test.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Tabel 1 Analisis Deskriptif

Kelas	N	Mean	Std. Deviasi
Eksperimen (<i>Pretest</i>)	43	64.07	4.600
Eksperimen (<i>Posttest</i>)	43	81.74	6.028
Kontrol (<i>Pretest</i>)	43	75.14	8.790
Kontrol (<i>Posttest</i>)	43	77.65	8.283

Sumber: Output SPSS 26, 2026

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 1, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata dari 64,07 (SD 4,600) menjadi 81,74 (SD 6,028) setelah perlakuan, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 75,14 (SD 8,790) menjadi 77,65 (SD 8,283). Peningkatan yang lebih besar pada

kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

No	Kelompok Data	N	Sig. (Asymp. Sig. 2-tailed)	Keterangan
1	Kelas Kontrol Pretest	43	0,626	Normal
2	Kelas Kontrol Posttest	43	0,328	Normal
3	Kelas Eksperimen Pretest	43	0,293	Normal
4	Kelas Eksperimen Posttest	43	0,267	Normal

Sumber: Output SPSS 26, 2026

Hasil uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Tabel 2 menunjukkan nilai signifikansi kelas kontrol pretest 0,626, posttest 0,328, serta kelas eksperimen pretest 0,293 dan posttest 0,267. Seluruh nilai $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

No	Kelompok Data	Sig. (Based on Mean)	Keterangan
1	Kelas Kontrol Pretest	0,197	Homogen
2	Kelas Kontrol Posttest	0,283	Homogen
3	Kelas Eksperimen Pretest	0,063	Homogen
4	Kelas Eksperimen Posttest	0,372	Homogen

Sumber: Output SPSS 26, 2026

Hasil uji Levene's pada Tabel 3 menunjukkan nilai sig kelas kontrol pretest 0,197, posttest 0,283, serta kelas eksperimen pretest 0,063 dan posttest 0,372. Seluruh nilai $> 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Samples t-Test

No	Kelompok	Sig. Levene	Keterangan Varians	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
1	Kelas Kontrol	0,057	Homogen	0,000	-13,581	Signifikan
2	Kelas Eksperimen	0,059	Homogen	0,000	-17,674	Signifikan

Sumber: Output SPSS 26, 2026

Hasil uji Independent Samples t-Test dalam Tabel 4 menunjukkan nilai

signifikansi Levene pada kelas kontrol 0,057 dan kelas eksperimen 0,059, keduanya $> 0,05$, sehingga varians dinyatakan homogen dan analisis menggunakan asumsi varians yang sama. Selisih rata-rata menunjukkan kelas eksperimen lebih unggul (-17,674) dibandingkan kelas kontrol (-13,581). Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru

Uji t menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan nyata pada minat belajar antara siswa yang menggunakan media digital dan yang tidak. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital mampu menjadi rangsangan eksternal yang efektif dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah dan buku teks cenderung pasif dan kurang melibatkan siswa. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh, terutama saat mempelajari konsep Ekonomi yang abstrak seperti permintaan, inflasi, dan kebijakan ekonomi.

Media pembelajaran digital mampu menggeser pembelajaran menjadi lebih interaktif. Integrasi gamifikasi seperti poin, level, peringkat, dan umpan balik cepat dapat menarik perhatian serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Ketertarikan dan keterlibatan ini berdampak pada meningkatnya minat serta keseriusan siswa dalam belajar.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010) yang menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, di mana media digital berperan sebagai stimulus eksternal yang penting.

Minat belajar akan tumbuh ketika stimulus yang diberikan sesuai dan

menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran digital efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam mempelajari ekonomi. Hal ini didukung oleh Ariani (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan karena menghadirkan pengalaman belajar seperti bermain. Selain itu, Fitria (2024) menegaskan bahwa media digital interaktif dapat menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa, sehingga wajar jika penggunaannya terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat belajar.

Secara empiris, hasil ini selaras dengan kondisi awal di SMA Negeri 2 Pekanbaru, di mana siswa tampak lebih antusias saat pembelajaran Ekonomi menggunakan media digital seperti video dan kuis interaktif. Keterlibatan siswa juga meningkat, terlihat dari keaktifan dalam menjawab dan berdiskusi dibandingkan metode konvensional, sehingga menguatkan hasil statistik bahwa media digital berpengaruh signifikan terhadap minat belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Husna (2021) dan (Ghina, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dengan nilai Sig. =

0,000, menegaskan bahwa media digital berbasis gamifikasi konsisten meningkatkan minat belajar di berbagai konteks.

Besar Pengaruh Media Pembelajaran Digital Gamifikasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pekanbaru

Hasil uji t menunjukkan selisih rata-rata sebesar 4,093 antara siswa yang menggunakan media digital dan yang tidak, yang menandakan minat belajar lebih tinggi pada kelompok pengguna media digital. Besarnya perbedaan ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis. Hal ini diperkuat oleh interval kepercayaan 95% yang tidak melewati nol (-9,837 hingga -3,372), sehingga perbedaan dinyatakan valid dan dapat dipercaya. Dengan demikian, media pembelajaran digital terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mu'allifatunnasoha & Mulyono (2025) yang menunjukkan gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar Ekonomi sebesar 25%–40%. Meskipun ukuran efek tidak dihitung, selisih rata-rata yang

diperoleh mengindikasikan kontribusi media digital yang cukup besar terhadap peningkatan minat siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pekanbaru. Dari sisi pedagogis, hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran digital menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif sehingga ketertarikan mereka terhadap pelajaran Ekonomi meningkat.

Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Gamifikasi pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar Ekonomi. Namun, penerapannya masih menghadapi sejumlah kendala yang perlu diperbaiki agar dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Hambatan utama meliputi keterbatasan fasilitas seperti infokus serta jaringan internet yang kurang stabil. Kondisi ini membuat sebagian siswa kesulitan mengikuti kuis interaktif dan berpartisipasi aktif, sehingga berpotensi menimbulkan ketimpangan

keterlibatan dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Hambatan lain terletak pada kesiapan dan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi digital. Penggunaan media ini menuntut keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi sekaligus kemampuan pedagogis untuk merancang aktivitas yang sesuai dengan karakter siswa. Jika penguasaan tersebut masih terbatas, proses pembelajaran menjadi kurang efektif, sehingga kompetensi digital guru berperan penting dalam keberhasilannya. Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi tantangan, karena penggunaan media digital memerlukan persiapan dan pengaturan yang matang; tanpa hal tersebut, waktu pembelajaran dapat tersita dan penyampaian materi inti menjadi kurang optimal.

Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga dukungan sistem dari sekolah. Penyediaan fasilitas memadai seperti jaringan internet dan perangkat belajar menjadi langkah penting. Selain itu, pelatihan serta pendampingan berkelanjutan bagi

guru diperlukan untuk meningkatkan kompetensi penggunaan media digital. Dengan dukungan tersebut, hambatan dapat diminimalkan sehingga pemanfaatan media digital lebih optimal dalam meningkatkan minat belajar Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Ekonomi siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi uji t sebesar 0,000 ($< 0,05$) sehingga terdapat perbedaan nyata antara siswa yang menggunakan media digital dan yang tidak. Selain itu, peningkatan minat belajar terlihat dari selisih rata-rata yang menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, penerapannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan fasilitas dan jaringan, kesiapan serta kompetensi guru, serta pengelolaan waktu pembelajaran yang belum

optimal, yang berpotensi memengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis, serta menggunakan ukuran efek seperti Cohen's d agar diperoleh gambaran pengaruh yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Daliani, H. R. (2025). *Pengaruh literasi digital terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Inralaya (Skripsi)*. Universitas Sriwijaya.
- Dewi, T. A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Sampangan 02. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(1), 8–12.
- Fitria, U. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(2), 1–13.
- Ghina, T. H. (2025). *Pengaruh penggunaan media Quazalize terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 6 Pekanbaru (Skripsi)*. Universitas Islam Riau.
- Husna, K. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran*

- Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Pekanbaru (Skripsi).* Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 13779–13785.
- Kameliani, H. F. (2025). *Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 1 (Skripsi).*
- Lasri, S., & Hanafi, D. F. (2022). Minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabangka terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bastra*, 7(1).
- Mu'allifatunnasoha, A. B., & Mulyono, K. B. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi: Treatment inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 13(1), 25–40.
- Setiawan, A. B., & Karsinah, K. (2016). Recharging Metode Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Multimedia untuk Guru SD di Desa Tieng Wonosobo. *Jurnal Abdimas*, 20(2), 67–76.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Alfabeta.
- Waqfin, M. S. I., & Tarno, M. (2021). Professionalism of teachers Akidah Akhlaq in utilizing digital-based learning media at MAUWH. *Schoolar: Social and Literature*, 1(3), 186–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.32764/schoolar.v1i3.1236>