

## Persepsi Siswa Tentang Penggunaan *Card learning game* sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Gamifikasi

Putri Malasari<sup>1\*</sup>, Alan Mustapa<sup>2</sup>, Muhammad Khusen<sup>3</sup>, Jarot Tri Bowo Santoso<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Semarang

Email: [putrimalasari2@students.unnes.ac.id](mailto:putrimalasari2@students.unnes.ac.id)

\*Corresponding Author

(Received: 5 Desember 2025; Accepted: 20 Januari 2026; Published: 30 Januari 2026)

**Abstrack.** *This study aims to explore students' perceptions of using a Card learning game as a gamified learning medium in teaching monetary policy in economics education. The research employed a descriptive qualitative approach with a case study design. The study was conducted during the 2024/2025 academic year at a public senior high school in Semarang, involving twelfth grade students who participated in economics learning activities using the card-based learning media Bank Indonesia Smart Move. Participants were selected purposively based on their active involvement in the learning process and willingness to share their experiences. Data were collected through semi structured interviews supported by field notes. Data analysis was carried out using thematic analysis to identify key themes derived from students' learning experiences and perceptions. The findings indicate that the Card learning game was perceived to enhance student engagement, learning motivation, and understanding of monetary policy concepts through interactive and contextual learning activities. Nevertheless, some students reported the need for additional explanation and reinforcement after the game sessions to support deeper conceptual understanding.*

**Keywords:** Students' perceptions; *card learning game*; gamified learning; economics learning; monetary policy.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan *Card learning game* sebagai media pembelajaran yang digamifikasi pada materi kebijakan moneter dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Semarang dengan subjek penelitian siswa kelas dua belas yang mengikuti pembelajaran ekonomi menggunakan media kartu pembelajaran Bank Indonesia Smart Move. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive dengan melibatkan siswa yang aktif mengikuti pembelajaran dan bersedia memberikan informasi secara mendalam. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur yang didukung dengan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema utama berdasarkan pengalaman dan pandangan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Card learning game* dipersepsikan mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, dan pemahaman konsep kebijakan moneter melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Namun demikian, beberapa siswa masih memerlukan penguatan materi dan pendampingan setelah kegiatan permainan agar pemahaman konsep dapat terbentuk secara lebih mendalam.

**Kata Kunci:** Persepsi siswa; *card learning game*; gamifikasi pembelajaran; pembelajaran ekonomi; kebijakan moneter.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang berlangsung melalui

interaksi antara pendidik dan peserta didik. Melalui pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh dan memahami pengetahuan,

baik yang disampaikan secara terstruktur di lembaga pendidikan maupun melalui berbagai bentuk kegiatan belajar lainnya. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman secara optimal terhadap materi yang dipelajari. (Rosina Zahara dkk., 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran terus mengalami penyesuaian melalui penerapan berbagai strategi dan pendekatan yang inovatif. Upaya pembaruan dalam pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menyediakan alternatif metode yang mampu mendukung pemahaman peserta didik secara lebih efektif. Melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat, peserta didik diharapkan dapat mengolah dan memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik secara optimal (Fajar Ayu et al., 2024).

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas interaksi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik. Interaksi yang efektif memungkinkan terjadinya proses penyampaian dan pemaknaan materi secara lebih optimal. Oleh karena itu, pendidik perlu mengupayakan penerapan berbagai strategi pembelajaran yang dipadukan dengan model, metode, serta media pembelajaran yang sesuai agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Gammara et al., 2019).

Dalam praktik pembelajaran, materi yang bersifat konseptual dan abstrak kerap menimbulkan tantangan bagi peserta didik dalam memahami isi pembelajaran secara mendalam. Kondisi ini terutama terlihat pada pembelajaran ekonomi yang memuat konsep-konsep makroekonomi, seperti kebijakan moneter dan mekanisme inflasi, yang menuntut kemampuan berpikir analitis dan pemaknaan kontekstual. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada ceramah dan buku teks sering kali kurang mampu memfasilitasi proses internalisasi konsep secara aplikatif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif guna

mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang memfasilitasi proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih efektif dan bermakna, terutama dalam membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media berbasis permainan, yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur pembelajaran dengan aktivitas yang menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Najiah et al., 2021).

Dalam perkembangannya, pendekatan pembelajaran berbasis permainan semakin banyak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif. Pendekatan ini dipandang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan berpotensi membantu peserta didik memahami konsep-konsep ekonomi secara lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan menuntut pemahaman mendalam (Platz dkk., 2022).

Selain media berbasis permainan digital, pembelajaran berbasis permainan non-digital juga menunjukkan potensi yang signifikan dalam mendukung proses belajar. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan kartu mampu meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah As Sayfullooh, Yeni Erita, dan Nafsi Latifah menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu dalam pembelajaran IPS berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan serupa juga dilaporkan dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, di mana

penggunaan media kartu sebagai sarana pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut.

Dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian tersebut, media berbasis kartu tampak sebagai pilihan yang menjanjikan untuk membantu siswa memahami materi ekonomi yang abstrak melalui cara yang lebih konkret dan interaktif. Media seperti kartu memungkinkan penyajian materi melalui skenario, ilustrasi, dan aktivitas pengambilan keputusan, sehingga siswa dapat “mengalami” konsep ekonomi, bukan sekadar membacanya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.

Berdasarkan urgensi tersebut, dalam penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis kartu bernama BI Smart Move, yang dirancang khusus untuk materi kebijakan moneter. Melalui *Card learning game* ini, siswa diharapkan dapat memahami instrumen kebijakan moneter, implikasi kebijakan terhadap kondisi ekonomi, serta proses pengambilan keputusan ekonomi melalui simulasi dan interaksi permainan.

Dengan latar ini, penelitian diharapkan menghasilkan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa memahami materi kebijakan moneter secara lebih mudah, aplikatif, dan menyenangkan sekaligus memberikan kontribusi bagi praktik pembelajaran ekonomi di sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi kebijakan moneter. Fokus utama penelitian diarahkan pada bagaimana siswa memaknai penggunaan *Card learning game* dalam proses pembelajaran, meliputi aspek keterlibatan belajar, kemudahan memahami konsep, motivasi belajar, serta pengalaman belajar yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman dan pandangan siswa sebagai subjek utama pembelajaran terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan dan pemanfaatan media *Card learning game* non-digital yang dirancang secara kontekstual untuk materi kebijakan moneter, serta pada fokus kajian terhadap persepsi siswa sebagai bentuk evaluasi pedagogis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada media permainan digital atau mengukur hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini menempatkan siswa sebagai sumber utama data untuk memahami efektivitas media pembelajaran dari perspektif pengalaman belajar mereka. Selain itu, media BI Smart Move dikembangkan secara spesifik untuk mensimulasikan pengambilan keputusan ekonomi dan dampak kebijakan moneter, sehingga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran ekonomi, tetapi juga memperkaya kajian tentang gamifikasi non-digital dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan *Card learning game* “BI Smart Move” sebagai media pembelajaran yang digamifikasi pada materi kebijakan moneter dalam pembelajaran ekonomi. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena pembelajaran yang terjadi dalam konteks nyata, khususnya ketika batas antara fenomena yang diteliti dan konteks pembelajarannya tidak dapat dipisahkan secara jelas sebagaimana dijelaskan oleh Robert K. Yin.

Penelitian ini dilaksanakan pada

tahun ajaran 2024/2025 di SMAN 12 Semarang. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran ekonomi menggunakan *Card learning game* “BI Smart Move”. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, terlibat dalam aktivitas permainan kartu, serta bersedia menyampaikan pengalaman dan pandangannya melalui wawancara. Jumlah partisipan disesuaikan dengan kebutuhan kedalaman data, yakni sebanyak 10 siswa, hingga data yang diperoleh mencapai titik kejenuhan (*data saturation*).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun berdasarkan fokus penelitian, yaitu: (1) persepsi siswa terhadap penggunaan *Card learning game* sebagai media pembelajaran ekonomi, dan (2) makna pengalaman belajar siswa dalam memahami konsep kebijakan moneter melalui aktivitas permainan kartu.

Pedoman wawancara berisi pertanyaan terbuka yang memungkinkan siswa mengemukakan pendapat secara bebas dan mendalam, serta dilengkapi dengan pertanyaan lanjutan (*probing*) untuk memperoleh data yang lebih kaya. Seluruh proses wawancara dilakukan dengan persetujuan partisipan dan didokumentasikan untuk kemudian ditranskripsikan secara verbatim.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara tatap muka secara individual antara peneliti dan masing-masing partisipan dengan durasi  $\pm 20$  menit per siswa. Wawancara dilaksanakan di ruang kelas guna menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif. Selain wawancara, data juga didukung oleh catatan lapangan (*field notes*) yang digunakan untuk merekam ekspresi non-verbal, respons spontan, serta konteks pembelajaran yang muncul selama proses wawancara.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis tematik dengan mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Virginia Braun dan Victoria Clarke. Proses analisis diawali dengan tahap

familiarisasi data, yaitu membaca transkrip wawancara secara berulang untuk memahami keseluruhan isi data. Selanjutnya dilakukan proses pengodean awal dengan mengidentifikasi bagian-bagian data yang bermakna, yang kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema utama. Setiap tema ditinjau kembali, didefinisikan, dan diberi nama secara jelas sebelum disajikan dalam bentuk narasi tematik yang didukung oleh kutipan langsung dari partisipan.

Untuk menjaga keabsahan dan kredibilitas data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi dengan memanfaatkan catatan lapangan sebagai data pendukung, melakukan *member checking* dengan mengonfirmasi hasil wawancara kepada partisipan, serta *peer debriefing* guna meminimalkan subjektivitas peneliti dalam proses analisis data (Oranga et al., 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan lima tema utama yang menggambarkan persepsi siswa kelas XI terhadap penggunaan *Card learning game* “BI Smart Move” dalam pembelajaran ekonomi pada materi inflasi dan kebijakan moneter. Setiap tema dijelaskan berdasarkan cara siswa memaknai dan menginterpretasikan pengalaman belajar mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan kartu.

### Gamifikasi sebagai Pendorong Keterlibatan Belajar

Salah satu temuan utama menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dalam *Card learning game* “BI Smart Move” berperan sebagai pendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Aktivitas permainan, diskusi kelompok, serta adanya tantangan dalam permainan membuat siswa lebih antusias dan fokus dibandingkan pembelajaran ekonomi konvensional.

Sejumlah siswa menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi yang biasanya didominasi oleh penjelasan guru terasa lebih menarik ketika dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini diungkapkan oleh salah satu siswa:

*"Biasanya pelajaran ekonomi itu cuma dengar penjelasan guru dan mencatat, jadi cepat bosan. Tapi waktu pakai card learning game, suasananya beda. Saya merasa lebih santai tapi tetap belajar."* (S1)

Siswa lain menambahkan bahwa suasana kompetitif dan interaktif mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat:

*"Menurut saya, pembelajaran pakai kartu ini bikin kelas jadi lebih hidup. Kami jadi sering diskusi sama teman satu kelompok."* (S5)

Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai stimulus afektif dan sosial yang mengaktifkan partisipasi siswa. Pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses memahami materi ekonomi.

#### **Card learning game Mendukung Pemahaman Konsep Inflasi dan Kebijakan Moneter**

Tema kedua menunjukkan bahwa siswa memersepsikan *Card learning game* "BI Smart Move" sebagai media yang membantu mereka memahami konsep inflasi dan kebijakan moneter yang bersifat abstrak. Melalui kartu yang berisi kasus dan situasi ekonomi, siswa dapat mengaitkan konsep teori dengan contoh yang lebih konkret. Hal ini tercermin dari pernyataan siswa berikut:

*"Sebelumnya saya tahu inflasi itu cuma naiknya harga, tapi lewat kartu ini saya jadi lebih paham penyebab dan dampaknya."* (S3)

Siswa lain menyampaikan bahwa permainan kartu membantu mereka memahami hubungan sebab-akibat dalam kebijakan moneter:

*"Kalau belajar biasa, saya cenderung hafalan. Tapi lewat card learning game, saya jadi mikir logikanya, misalnya kenapa suku bunga dinaikkan."* (S7)

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan kartu mampu berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa terhadap konsep ekonomi makro.

#### **Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran**

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Card learning game* "BI Smart Move" berdampak pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Unsur tantangan, aturan permainan, serta keinginan untuk berkontribusi dalam kelompok mendorong siswa untuk lebih aktif. Seorang siswa menyatakan:

*"Saya jadi lebih semangat belajar karena ada unsur permainan dan tantangan. Rasanya seperti main game tapi tetap dapat materi."* (S2)

Sementara itu, siswa yang sebelumnya pasif mengungkapkan perubahan sikap belajar:

*"Biasanya saya termasuk siswa yang pasif, tapi waktu main kartu saya jadi ikut bicara karena dituntut untuk berpendapat."* (S10)

Temuan ini memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran ekonomi.

#### **Kelebihan Media dalam Mendorong Diskusi dan Kerja Kelompok**

Tema berikutnya menunjukkan bahwa *Card learning game* "BI Smart Move" dipersepsikan mampu mendorong kerja sama dan diskusi antarsiswa. Permainan kartu memberi ruang bagi siswa untuk bertukar pendapat, menyampaikan argumen, dan menyepakati keputusan bersama dalam kelompok. Salah satu siswa menyampaikan:

*"Saya suka karena bisa kerja kelompok dan saling bertukar pendapat. Jadi belajar nggak sendirian."* (S7)

Hal ini menunjukkan bahwa *card learning game* mendukung pembelajaran kooperatif yang relevan dengan karakteristik materi ekonomi yang membutuhkan diskusi dan analisis.

#### **Hambatan dalam Proses Pembelajaran dan Kognitif Siswa**

Meskipun dipersepsikan positif, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam penerapan *Card learning game* "BI Smart Move". Beberapa siswa mengalami kebingungan terhadap aturan permainan pada

awal pembelajaran serta keterbatasan waktu pelaksanaan.

*"Di awal permainan, saya agak bingung dengan aturan mainnya, jadi butuh penjelasan ulang."* (S8)

Selain itu, terdapat kendala dalam dinamika kelompok, seperti dominasi siswa tertentu:

*"Dalam kelompok, kadang ada teman yang lebih dominan, jadi pendapat siswa lain kurang tersampaikan."* (S9)

Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif, kesiapan siswa, serta manajemen kelas menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

### **Kebutuhan Strategi Pembelajaran Pendukung**

Sebagian siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *card learning game* akan lebih efektif apabila dipadukan dengan kegiatan lanjutan seperti diskusi kelas atau penjelasan guru.

*"Kalau setelah main kartunya dibahas lagi, saya jadi lebih paham."* (S10)

Hal ini menunjukkan bahwa media permainan tidak berdiri sendiri, melainkan perlu diintegrasikan dengan strategi pembelajaran lain untuk memperdalam pemahaman konsep ekonomi.

### **Apresiasi dan Rekomendasi dari Siswa**

Secara umum, siswa memberikan apresiasi positif terhadap penggunaan *Card learning game* "BI Smart Move" dan merekomendasikan penggunaannya dalam pembelajaran ekonomi.

*"Belajarnya jadi lebih seru dan nggak membosankan."* (S6)

Namun, siswa juga menekankan perlunya penyesuaian agar metode ini dapat mengakomodasi perbedaan karakter dan kemampuan belajar siswa.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Card learning game* BI Smart Move dipersepsikan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi kebijakan moneter. Unsur permainan seperti simulasi pengambilan keputusan, skenario ekonomi, dan interaksi antarsiswa

mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menantang dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi berperan sebagai pemicu keterlibatan belajar, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses memahami hubungan sebab akibat kebijakan moneter terhadap kondisi ekonomi (Fajar Ayu et al., 2024).

Selain meningkatkan keterlibatan, *Card learning game* juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak, seperti instrumen kebijakan moneter, peran bank sentral, dan mekanisme inflasi. Pemahaman tersebut terbentuk melalui pengulangan konsep dalam permainan dan visualisasi skenario ekonomi yang disajikan pada kartu. Proses ini memungkinkan siswa membangun pemahaman konseptual secara bertahap tanpa merasa terbebani oleh penjelasan teoritis yang panjang. Dengan demikian, permainan kartu berfungsi sebagai jembatan antara konsep ekonomi yang abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual (Aldayana et al., 2025).

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan dan pemahaman konseptual tidak selalu dialami secara merata oleh seluruh siswa. Perbedaan kemampuan awal dan kecepatan berpikir menyebabkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menafsirkan implikasi kebijakan moneter secara lebih mendalam. Beberapa siswa mampu mengenali fungsi instrumen kebijakan moneter, tetapi belum sepenuhnya mampu mengaitkannya dengan dinamika ekonomi secara komprehensif. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Card learning game* lebih efektif dalam memperkuat pemahaman konsep dasar dan hubungan sederhana, namun belum sepenuhnya mendukung pengembangan penalaran ekonomi tingkat lanjut apabila tidak disertai dengan penguatan pembelajaran lanjutan (Aldayana et al., 2025).

Variasi persepsi siswa juga terlihat dalam respons terhadap dinamika permainan.

Siswa dengan tingkat pemahaman yang lebih tinggi cenderung menikmati tantangan dan kompetisi yang muncul selama permainan, sedangkan siswa dengan pemahaman yang lebih rendah merasa membutuhkan waktu tambahan untuk berpikir dan berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis permainan perlu mempertimbangkan prinsip inklusivitas agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal tanpa merasa tertekan oleh tempo permainan atau dinamika kelompok (Najiah et al., 2021).

Lebih lanjut, siswa menilai bahwa penggunaan *Card learning game* akan lebih efektif apabila dipadukan dengan kegiatan pembelajaran pendukung, seperti diskusi kelas, refleksi bersama, dan penjelasan guru setelah permainan berlangsung. Kegiatan lanjutan tersebut dipandang penting untuk membantu siswa merefleksikan pengalaman bermain, mengklarifikasi konsep yang belum dipahami, serta mengaitkan hasil permainan dengan teori ekonomi yang relevan. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi sebaiknya tidak diposisikan sebagai satu-satunya strategi pembelajaran, melainkan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran terpadu yang mengombinasikan pengalaman belajar aktif dengan pendalaman konseptual.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa *Card learning game* memiliki potensi sebagai media pembelajaran ekonomi yang inovatif dan aplikatif dalam membantu siswa memahami materi kebijakan moneter. Akan tetapi, efektivitasnya sangat bergantung pada peran guru dalam mengelola alur permainan, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta mengintegrasikan permainan dengan strategi pembelajaran lain agar tujuan pembelajaran ekonomi dapat tercapai secara optimal (Miftahuddin et al., n.d.).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Card learning game* BI Smart Move dipersepsikan secara positif oleh siswa dalam pembelajaran ekonomi pada materi

kebijakan moneter. Media pembelajaran berbasis permainan kartu ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep kebijakan moneter yang bersifat abstrak melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, pengalaman belajar yang diperoleh melalui permainan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pengambilan keputusan dan diskusi terkait implikasi kebijakan moneter. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kecepatan dan tingkat pemahaman yang sama, sehingga sebagian siswa masih memerlukan pendampingan serta penguatan materi setelah kegiatan permainan berlangsung. Dengan demikian, *Card learning game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran ekonomi yang inovatif dan aplikatif apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran pendukung untuk memperkuat pemahaman konsep siswa.

### Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pendidik ekonomi memanfaatkan *Card learning game* sebagai media pembelajaran alternatif, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan abstrak, dengan tetap memperhatikan perbedaan karakteristik dan kemampuan belajar siswa. Pendidik juga disarankan untuk mengombinasikan penggunaan permainan kartu dengan kegiatan refleksi, diskusi, dan penguatan materi agar pembelajaran berlangsung secara lebih efektif dan mendalam. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan subjek yang lebih beragam serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan kartu dalam pembelajaran ekonomi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis In Psychology. *Qualitative Research In Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>
- Aldayana, Y., & Andriyanti, E. (2025). Students' Perceptions Of Using Blooket As A Gamified Learning Tool To Enhance Vocabulary And Reading Comprehension In Senior High School. In *Journal Of English Educational Study (JEES)* (Vol. 8).
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 2(2), 1–5. Doi: 10.59966/Isedu.V2i2.1270
- Gammara, S. A., & Subroto, W. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2). Doi: 10.17977/UM014v12i22019p104
- Miftahuddin, M., Arofah, F., & Salatiga, I. (N.D.). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 108–116. Doi: 10.24176/Jino.V2i2.4525
- Najiah, A., & Panggabean, E. M. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa Smp. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 96–102. Doi: 10.30596/Jcositte.V1i1.Xxxx
- Oranga, J., & Matere, A. (2023). Qualitative Research: Essence, Types And Advantages. *Oalib*, 10(12), 1–9. Doi: 10.4236/Oalib.1111001
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research And Applications: Design And Methods* (6th Ed.). SAGE Publications.