

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *BOWLING ECONOMICS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR****Devi Pancasari¹, Indah Setyo Pratiwi², Farikh Noufal Mukhammad³, Nabilah Azzah⁴**Universitas PGRI Wiranegara^{1,2,3}, SMAN 1 Taruna Madani⁴Email: ¹devipancasari1@gmail.com, ²indahsetyopratiwi25@gmail.com,³noufalfarikh@gmail.com, ⁴nabilahazzah3@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *bowling economics* pada mata pelajaran ekonomi materi teori pertumbuhan ekonomi. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *mixed method* dengan model *sequential explanatory design*. Data dikumpulkan dengan cara kuantitatif dan kualitatif. Keefektifan media pembelajaran dievaluasi berdasarkan hasil post-test, dengan mempertimbangkan tingkat ketuntasan klasikal, dan berdasarkan observasi dan wawancara pengalaman peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas rata-rata minimal kelas, yang merupakan standar untuk mendapatkan nilai B, dan mencapai gain skor kategori sedang. Dari temuan ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran *bowling economics* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Studi ini merekomendasikan agar penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan konten yang lebih mendalam, untuk terus memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.

Kata kunci: *bowling economics*, efektivitas, ekonomi, hasil belajar**Abstract**

This research aims to evaluate the effectiveness of using bowling economics learning media in the economic subject of economic growth theory. The research method applied in this research is a mixed method with a sequential explanatory design model. Data was collected in quantitative and qualitative ways. The effectiveness of learning media is evaluated based on post-test results, taking into account the level of classical completion, and based on observations and interviews of students' experiences. The results show that all students succeeded in achieving scores above the minimum class average which is the standard for getting a B, and obtained scores in the medium category. From these findings it is concluded that bowling economics learning media is able to improve student learning outcomes. This research recommends that further research be carried out with a wider scope and more in-depth content, to continue to improve and develop the learning media used in the classroom.

Keywords: *bowling economics, effectiveness, economics, learning outcomes***PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran ekonomi dengan hasil belajar yang maksimal tidak hanya berfokus pada model dan metode pembelajaran saja. Perlu adanya ketertarikan, perhatian, keinginan dan minat belajar peserta didik juga menjadi indikator yang perlu diperhatikan sehingga proses

How to cite:	Devi Pancasari ¹ , Indah Setyo Pratiwi ² , Farikh Noufal Mukhammad ³ , Nabilah Azzah ⁴ (2023), Efektivitas Penggunaan Media Bowling Economics untuk Meningkatkan Hasil Belajar, (5) 10, https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v5i10.2757
E-ISSN:	2684-883X
Published by:	Ridwan Institute

pembelajaran berlangsung dengan baik dan suasana menjadi lebih aktif. dalam pembelajaran bertujuan untuk memahami latar belakang peserta didik terhadap kebudayaan yang ada sebagai bentuk komunikasi serta pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari (Suryadi & Sofya, n.d.). Pendidikan merupakan kegiatan yang melihat perubahan proses belajar peserta didik sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif diri individu menjadi lebih baik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran proses belajar peserta didik (Minarta & Pamungkas, 2022).

Suatu kegiatan pembelajaran dikatakan sukses ketika dipengaruhi oleh banyak aspek, yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, sumber belajar, media belajar lingkungan belajar, serta hasil belajar. Pendidik dan peserta didik merupakan dua aspek yang sangat penting, yang mampu mempengaruhi proses belajar serta hasil belajar (Triansyah et al., 2023). Apabila proses belajar berjalan dengan optimal maka hasil belajar yang didapat juga akan maksimal begitu juga sebaliknya, apabila suatu proses belajar tidak berjalan dengan optimal maka hasil belajar yang didapat kurang maksimal (Sakti et al., 2023).

Ketika terdapat permasalahan pada hasil belajar yang diperoleh maka perlu adanya evaluasi terhadap proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan suatu proses akan sangat mempengaruhi hasil belajar. Peserta didik tidak diperkenankan bersikap pasif ketika pembelajaran berlangsung, namun peserta didik juga harus ikut aktif dan mengambil peran langsung dalam proses pembelajaran di kelas dengan media yang sesuai pula (Jaya, 2023). Didasari dari manfaat tersebut, pendidik diwajibkan untuk mampu mengembangkan ide kreatifnya untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi, sehingga pada akhir pembelajaran mampu menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien (Perdana & Ayuni, n.d.). Tidak hanya itu factor lain pendidik lebih leluasa dalam menentukan media pembelajaran dikarenakan adanya penerapan Kurikulum Merdeka yang diresmikan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) yaitu Bapak Nadiem Anwar Makarim pada 11 Februari 2022.

Media pembelajaran pada saat Kurikulum Merdeka bukan hanya sekedar diskusi dan tanya jawab, tetapi juga memanfaatkan adanya perangkat lunak atau perangkat keras yang mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih asik dan menarik. Selain dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik, juga untuk menarik minat peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan baik. Media pembelajaran dengan model *game* atau sejenisnya terbukti lebih menarik daripada dengan menggunakan media jenis lain (Tumimomor et al., n.d.). Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, pendidik dengan mudah akan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Dani Kurniawati & Mohamad Arief Rafsanjani, 2023).

Dalam kenyataannya, terdapat beberapa peserta didik yang kurang mampu menjawab pertanyaan spontan. Hal ini memiliki makna terdapat permasalahan dalam proses belajar sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal (Wijayanto, 2023). Permasalahan yang dihadapi yaitu penggunaan metode pembelajaran oleh pendidik sangat membosankan atau masih kurang menarik keaktifan peserta didik karena metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab sehingga keaktifan peserta didik menjadi kendala. Hal ini sebenarnya dapat mempengaruhi keseluruhan proses pembelajaran dikelas yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Hasan et al., n.d.).

Setelah diteliti lebih lanjut, ternyata yang menyebabkan peserta didik kurang aktif karena kegiatan pembelajaran kurang variatif, kurangnya media pembelajaran yang menarik atau permainan menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sehingga hanya peserta didik yang memperhatikan yang mampu menyelesaikan tugas (Tani et al., n.d.). Kemampuan pemahaman peserta didik akan terus tumbuh jika dalam proses pembelajarannya memanfaatkan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang

tersebut, peneliti bermaksud untuk meneliti tentang efektivitas media *bowling economics* dalam peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Bowling Economics* adalah permainan dengan cara menggulingkan bola kedepan dengan botol. Terdapat tiga pilihan dalam permainan, yaitu pertanyaan, free, bonus. Aturan permainan yaitu peserta didik menggulingkan botol dengan kecepatan tertentu. Nantinya akan mendapatkan salah satu dari pilihan tersebut. Kemudian apabila peserta didik mendapat pertanyaan maka peserta didik akan memilih pertanyaan yang sudah disediakan. Ketika peserta didik mendapat free maka dia boleh mundur dan belajar untuk menunggu kesempatan bowling selanjutnya, dan apabila mendapat bonus maka dia akan menjawab pertanyaan yang disediakan dan diberi hadiah. Dengan metode *Bowling Economics* dapat membantu peserta didik dalam mengevaluasi kembali kemampuan memahami materi yang telah dijelaskan oleh Pendidik.

Berdasarkan manfaat dari media pembelajaran *Bowling Economics* dalam proses kegiatan mengajar dapat berpengaruh positif pada saat proses pembelajaran karena adanya efektivitas penggunaan media *Bowling Economics* untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan media pembelajaran *Bowling Economics* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Guna ntuk mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik tentang materi melalui media pembelajaran yang menarik dan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran yang sehingga minat belajarpeserta didik jadi meningkat.

METODE PENELITIAN

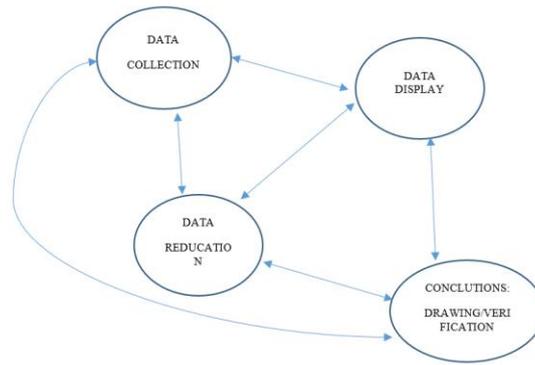
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mixed methods*. Metode tersebut merupakan kombinasi dari metode kuantitatif dan kualitatif yang digunakan secara bersamaan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis *sequential explanatory design*. Jenis desain tersebut merupakan penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif. Dalam metode ini tahap awal yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kuantitatif dan dilanjutkan dengan metode kualitatif (Sugiyono, 2013)

Metode Kuantitatif menggunakan metode kuantitatif *pre-experimental design*, yakni pre-test-post-test design. Dalam metode ini tidak dilakukan pengambilan sampel karena jumlah populasi kurang dari 100. Penganalisaan data menggunakan uji t sampel yang berpasangan dan *tes classical* dalam perhitungan ini menggunakan analisis *gain score test*. Metode ini menggunakan perhitungan angka statistik atau kuantitatif (Cresswell,2002). Penelitian ini dilaksanakan pada SMAN 1 Taruna Madani dalam mata pelajaran ekonomi kelas XI-F dengan jumlah peserta didik 36 sebagai populasi. Teknik penganalisaan kuantitatif juga menggunakan metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan dalam pendeskripsian data sampel tetap membuat kesimpulan yang berlaku dalam populasi dalam sampel yang telah diambil.

Dalam menganalisa data kualitatif yang dilakukan yaitu dalam tiga tahap yakni yang pertama sebelum memasuki lapangan tahapan kedua ketika di lapangan dan yang terakhir ketika selesai di lapangan.

Suatu penelitian kualitatif lebih mengutamakan pada pengumpulan data serta proses dalam kegiatan di lapangan. Ketika pelaksanaan di lapangan menganalisa menggunakan model Miles and huberman yakni penjelasan dalam kegiatan dalam penganalisaan data kualitatif yang dilakukan secara langsung dengan narasumber atau memberi informasi dan interaksinya dalam berturut-turut hingga data yang dicari sudah terpenuhi.

Kegiatan dalam menganalisa data terdapat yaitu data reduction, data display dan data drawing/verification.



Gambar 1. Kegiatan Analisis

Pada data *collection* (pengumpulan) kegiatan yang dilaksanakan adalah wawancara dan observasi. Selanjutnya pada data *reduction* (reduksi) kegiatan yang dilakukan adalah teliti serta mengetahui pokok dari hal penting yang dibicarakan. Kemudian pada data *display* (penyajian) yang dilakukan adalah mengumpulkan data dengan mencatat pokok penting dalam pencarian informasi dan dilanjutkan dengan penyajian data yang memiliki sifat naratif. Yang terakhir adalah *conclusions drawing/verification* (penarikan kesimpulan data verifikasi) melalui data yang telah didapatkan. Kesimpulan yang didapat bersifat sementara dan data akan berubah sewaktu-waktu ketika masih di dalam lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah penjabaran dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan dengan cara *mixed methods*:

1. Metode Kuantitatif digunakan untuk menguji keefektivitasan media bowling economics melalui Uji Ketuntasan Klasikal, Uji Gain Score (pre test post test), dan Uji t dengan melihat peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

- a. Efektivitas diukur berdasarkan Uji Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasik memperhatikan proporsi jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimum setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Panduan untuk menilai ketuntasan peserta didik dalam memahami materi ditetapkan berdasarkan rata-rata nilai di kelas. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam menjawab soal di media bowling economics selama proses pembelajaran. Setelah itu, nilai rata-rata yang ditetapkan adalah 75.

Dasar untuk menilai keefektifan media bowling economics adalah apakah tingkat ketuntasan klasikal dari peserta didik subjek uji coba mencapai atau melebihi 85%. Jika demikian, media *bowling economics* dianggap efektif. Sebaliknya, jika tingkat ketuntasan klasikal dari peserta didik subjek uji coba kurang dari 85%, maka media *bowling economics* dianggap tidak efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran ekonomi materi teori pertumbuhan ekonomi. Hasil perhitungan nilai rata-rata dari tes akhir peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi materi teori pertumbuhan ekonomi adalah berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Efektivitas

No.	Jumlah Mahasiswa	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rentang Nilai			
				<75	%	>75	%
1	36	93	65	2	6	34	94

Berdasarkan hasil analisis statistik yang tercantum dalam tabel 1, didapatkan bahwa jumlah peserta didik yang meraih nilai di atas 75 sebanyak 36 peserta didik dengan persentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian tingkat kelulusan klasikal sudah berhasil ($94\% > 85\%$). Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *bowling economics* dalam pembelajaran mata Pelajaran ekonomi materi teori pertumbuhan ekonomi dapat dianggap efektif karena nilai ketuntasan klasikal terpenuhi.

b. Efektivitas ditinjau dari Hasil Uji Pretest

Data diperoleh dari hasil tes awal yang dilakukan pada peserta didik yang kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Analisis dilakukan untuk memahami nilai rata-rata, distribusi data dan deviasi standar dari data yang dikumpulkan. Hasil analisis menggunakan SPSS 25 dari data pretest disajikan dalam tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Pretest

PreTest	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Valid N (listwise)	36	25	93	66,64	20,97

Tabel 2 menjelaskan bahwa: (i) nilai rata-rata (*mean*) sebesar 66,64; (ii) nilai *maximum* (tertinggi) mencapai 93; (iii) nilai minimum (terendah) sebesar 25; (iv) simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 20,97. Data pretest mencakup hasil tes awal peserta didik sebelum kegiatan pada proses pembelajaran menggunakan media *bowling economics* di kelas, dengan partisipasi 36 peserta didik.

c. Efektivitas ditinjau dari Hasil Uji Posttest

Data yang diperoleh setelah penerapan tes akhir terhadap peserta didik dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Analisis dilakukan untuk memahami nilai rata-rata, distribusi data dan deviasi standar (simpangan baku) dari data yang dikumpulkan. Hasil analisis SPSS 25 dari data posttest dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Posttest

PostTest	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Valid N (listwise)	36	75	93	84,58	5,358

Dari hasil analisis, ditemukan bahwa: (i) nilai rata-rata adalah 84,58; (ii) skor tertinggi mencapai 93; (iii) skor terendah adalah 75; (iv) standar deviasi atau simpangan bakunya sebesar 5,358. Media *bowling economics* mengolah data tes akhir sebagai bagian dari proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi 36 peserta didik yang sebelumnya telah mengikuti pre-test.

d. Efektivitas ditinjau dari Uji Gain Score

Eksperimen gain score digunakan untuk mengamati peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yang didapat dari hasil pretest dan posttest.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Gain Score

PostTest	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Valid N (listwise)	637,17	1058,88			
Rata-rata	35,398	1058,88	58,827	Sedang	Cukup Efektif

Tabel 4 di atas menjelaskan bahwa penggunaan media *bowling economics* telah terbukti cukup efektif dan sejalan dengan hasil gain score sebesar 0,58 yang artinya masuk dalam kategori sedang.

e. Hasil Uji-t

Uji-t merupakan pengujian yang mengukur signifikansi pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen, yang juga mempertimbangkan kontribusi konstanta dependen lainnya. Ketentuan untuk membuat keputusan adalah sebagai berikut:

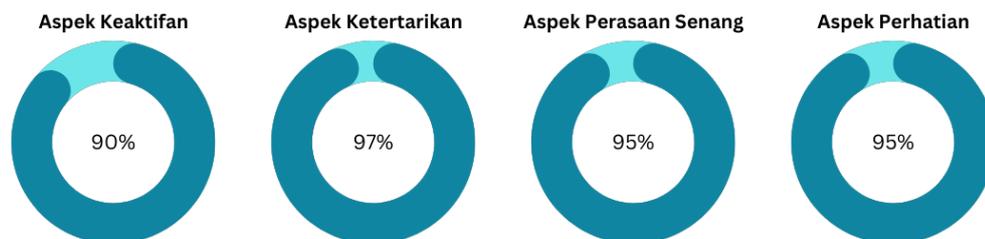
- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak dan menira Ha
- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka Ho diterima dan menolak Ha. Nilai t-hitung dilihat dari SPSS. Hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST – POST TEST	17,994	16,699	2,783	23,595	12,294	6,448	35	0,000

Berdasarkan analisis data SPSS 25, didapatkan nilai t-hitung sebesar 6,448 > 2,042, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dari nilai t-hitung dan signifikansi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretes dan postes. Hasil belajar *post-test* terlihat adanya peningkatan yang lebih baik daripada hasil belajar saat pre-test, kemudian nilai rata-rata hasil post-test juga lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *bowling economics* efektif digunakan dalam mata pelajaran ekonomi materi teori pertumbuhan ekonomi untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Taruna Madano.

2. Metode Kualitatif

Dari hasil pengumpulan data berupa wawancara dan observasi kelas. Diketahui bahwa 90% dari jumlah keseluruhan peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. 97% peserta didik mempunyai keterarikan akan materi teori pertumbuhan ekonomi yang di ajarkan lewat media pembelajaran *bowling economics*. Kemudian 95% peserta didik merasa senang dan memerhatikan jalannya pembelajaran.



Dengan meningkatnya minat belajar (aspek keaktifan, aspek ketertarikan, aspek perasaan senang, dan aspek perhatian) peserta didik, mereka mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal. 36 peserta didik mampu mendapatkan nilai dengan baik karena keaktifannya dalam proses pembelajaran. Peserta didik mau berusaha mencari jawaban secara mandiri atas soal-soal acak yang mereka terima dengan bantuan pendidik sebagai fasilitator.

Selain itu hasil belajar peserta didik dapat terlihat langsung dari banyaknya *score* yang mereka peroleh dalam hal menjawab soal pada media *bowling economics*, setidaknya

98% peserta didik mampu memahami teori-teori pertumbuhan ekonomi dengan tepat dan lancar dalam mengemukakan jawabannya. Karena lewat media *bowling economics* peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga secara tidak langsung harus mengingat nama tokoh beserta teorinya, dan menjawab langsung soal yang mereka terima dari hasil proses kognitif mereka. Ditambah dengan adanya kredit *score* yang diperoleh membuat peserta didik berlomba-lomba untuk banyak memecahkan soal yang diterima.

Pada akhir pembelajaran dilakukan refleksi bersama dan pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik dengan adanya media *bowling economics* adalah sangat membantu mereka dalam proses memahami, mengingat, dan menjabarkan jawaban secara langsung. Sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik terjalin lebih intens dan sangat positif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa produk pembelajaran berupa media *bowling economics* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Tingkat Efektivitas ini dapat dilihat melalui hasil perbandingan pre-test dan post-test yang telah dilakukan oleh peserta didik. Dengan gain score sebesar 58,827 yang masuk dalam kelompok sedang.

Dari hasil penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan dari sebelum mereka menggunakan media hingga sesudah mereka menggunakan media *bowling economics*. Dan dari hasil observasi serta wawancara menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi sejalan dengan hasil belajar dimana seluruh peserta didik dapat menjawab soal secara lisan. Maka, media pembelajaran *bowling economics* efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2002). *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative* (Vol. 7). Prentice Hall Upper Saddle River, Nj.
- Dani Kurniawati & Mohamad Arief Rafsanjani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Sma. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 125–137. <https://doi.org/10.33603/Zdg0qe22>
- Hasan, S. W., Wantah, E., & Salam, A. (N.D.). *Identifikasi Masalah Dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Ekonomi Syariah Pada Siswa Kelas Vii Di Mts Assalaam Manado*.
- Jaya, P. A. E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Integrasi Diferensiasi Produk Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xii Ips 1 Sma Negeri 2 Busungbiu. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 131–142. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.V11i1.63595>
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif* (Buku Sumber tentang Metode-metode Baru). Jakarta: UIP.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *Oikos Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, Vol 6 No 2. <https://doi.org/10.23969/Oikos.V6i2.5628>
- Perdana, G. A., & Ayuni, R. (N.D.). *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 4 Kaur*.
- Sakti, N. C., Soesatyo, Y., Surjanti, J., Fitrayati, D., & Indah Nurlaili, E. (2023). Pengembangan Strategi Membangun Critical Thinking Melalui Pembelajaran Ekonomi Berbasis

- Konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(1), 36–45. <https://doi.org/10.23887/jpe.v15i1.61743>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, C. B., & Sofya, R. (N.D.). *Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Dengan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Ekonomi*.
- Tani, J. P. S., Wantah, E., & Taroreh, J. (N.D.). *Identifikasi Masalah Dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Materi Pelaku Ekonomi Berbasis Game Android Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smp Advent Tomohon*.
- Triansyah, F. A., Suwatno, S., & Supardi, E. (2023). Fokus Penelitian Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi: Bibliometrik Analisis 2019-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 130–139. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.226>
- Tumimomor, J., Wantah, E., & Taroreh, J. (N.D.). *Identifikasi Masalah Dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Powerpoint Dan Video Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Dengan Materi Ajar Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Advent 2 Sario Manado*.
- Wijayanto, A. (2023). *Teknologi Era Society Pada Dunia Pendidikan* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/gshx9>

Copyright Holder:

Devi Pancasari¹, Indah Setyo Pratiwi², Farikh Noufal Mukhammad³, Nabilah Azzah⁴
(2023)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

