

Efektivitas Penerapan Media *Think Stack Economy* dengan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Siswa

Khomsatun Nikmatul Husna^{1*}, Nur Anita Yunikawati²

^{1 2} Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Malang

Info Artikel	Abstract
Kata-kata Kunci: Model Pembelajaran Kontekstual, Pemahaman Kontekstual, Media Pembelajaran Ekonomi, Efektivitas Pembelajaran	<i>This study aims to examine the effectiveness of implementing the Think Stack Economy media combined with a contextual teaching and learning model in improving students' contextual understanding of the topic of Banking and Non-Banking Financial Institutions. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving an experimental class and a control class at a public senior high school in Kepanjen. Data were collected through written tests in the form of pretests and posttests, then analyzed using the N-Gain test, normality test, Mann-Whitney U test, and Cohen's d test. The findings reveal that the experimental class, which implemented the Think Stack Economy media with the contextual learning model, achieved a substantially higher improvement in contextual understanding than the control class, with a large effectiveness category. These findings confirm that combining game-based media with a contextual learning model offers an effective and innovative alternative strategy for economics instruction.</i>
Sejarah Artikel: diterima : 24 Juni 2026 direvisi : 20 Juli 2026 disetujui : 24 Juli 2026	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan media Think Stack Economy yang dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental, melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol di salah satu SMA Negeri di Kepanjen. Data dikumpulkan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain, uji normalitas, uji Mann-Whitney U, dan uji Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual mengalami peningkatan pemahaman kontekstual yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan kategori efektivitas yang tergolong besar. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi media berbasis permainan dengan model kontekstual merupakan alternatif strategi pembelajaran ekonomi yang efektif dan inovatif sebagai <i>novelty</i> dalam penelitian ini.
*Corresponding Author Khomsatun.nikmatul.230416@um.ac.id Khomsatun Nikmatul Husna	Cara Mengutip: Husna, K. N. Yunikawati, N. A. (2026). Efektivitas Penerapan Media <i>Think Stack Economy</i> dengan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Siswa. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 13 (1), 86-94. https://doi.org/10.36706/jp.v13i1.337

PENDAHULUAN

Pendidikan ekonomi di tingkat sekolah menengah memegang peranan strategis dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir analitis dan pemahaman aplikatif terhadap fenomena ekonomi di kehidupan nyata (Dechia et al., 2024). Dalam proses pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi sehari-hari, terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara kontekstual. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif, kurang kritis, serta sulit menghubungkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan mereka. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman kontekstual siswa terhadap materi ekonomi yang dipelajari.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman kontekstual siswa dalam mata pelajaran ekonomi disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta lemahnya koneksi antara materi yang diajarkan dengan pengalaman nyata siswa. Hal ini diperparah dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada belum mampu merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa secara optimal. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep ekonomi pada persoalan kehidupan nyata.

Fenomena tersebut terjadi di SMAN 1 Kepanjen, guru mata pelajaran ekonomi masih menggunakan media digital berupa Power Point dan menggunakan media cetak berupa buku paket. Selain itu, hasil observasi pada peserta didik kelas X menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi masih didominasi dengan metode ceramah, sehingga sebagian siswa membutuhkan media yang menarik seperti media berbasis permainan untuk dapat membantu mereka dalam pemahaman materi. Tak hanya itu, metode ceramah yang digunakan seringkali hanya menekankan hafalan mengenai teori sehingga siswa kurang dalam untuk memahami aplikasi konsep secara kontekstual. Kondisi ini mengakibatkan siswa cenderung kesulitan memahami konsep abstrak ekonomi yang jarang terjadi di kehidupan nyata siswa.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, diterapkannya Media Think Stack Economy dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual. Sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mata pelajaran ekonomi, media tersebut merupakan media pembelajaran berbentuk balok, yang disusun menyerupai permainan Uno Stacko, dimana Think Stack Economy ini terbuat dari bahan kardus yang dilapisi dengan kertas warna. Setiap balok tersebut dirancang dengan bagian luar dilengkapi QR code yang dapat dipindai oleh siswa untuk mengakses materi ekonomi terkait “Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank”. Selain itu, setiap balok juga memuat pertanyaan-pertanyaan materi ekonomi pada bagian dalamnya, sehingga siswa akan mendapatkan tantangan pertanyaan setiap kali berhasil menarik balok dalam permainan. Tak hanya itu, tantangan pertanyaan yang dimasukkan dalam media tersebut dikaitkan dengan pengalaman kontekstual yang sering terjadi pada kehidupan nyata.

Penerapan Media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini berlandaskan pada tiga teori utama yang saling melengkapi. Pertama, *Teori Konstruktivisme* yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky memandang belajar sebagai proses aktif siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Mahendra et al., 2024). Vygotsky (1978) secara khusus menekankan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*, di mana perkembangan kognitif siswa berlangsung paling optimal saat mereka berinteraksi kooperatif dalam lingkungan sosial yang mendukung (Sari et al., 2024), sebuah prinsip yang mendasari mengapa media berbasis permainan yang mendorong interaksi antarsiswa, seperti Think Stack Economy, berpotensi kuat meningkatkan pemahaman siswa. Kedua, teori *Game-Based Learning* (GBL) menegaskan bahwa unsur permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik siswa dalam belajar, sebagaimana dibuktikan oleh Noviyanti (2020) dan Maharani et al. (2024) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan model konvensional. Ketiga, teori *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang lahir dari akar filosofis konstruktivisme, menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika materi dikaitkan dengan konteks nyata kehidupan siswa (Fatimah & Setiawan, 2024), sehingga siswa mampu menghubungkan teori dengan praktik secara lebih mendalam (Rahmawati et al., 2023; Ipat & Nindiasari, 2024). Ketiga landasan teori tersebut saling

melengkapi dan memberikan justifikasi ilmiah atas pengembangan serta penerapan media Think Stack Economy yang dipadukan dengan model CTL dalam penelitian ini.

Berdasarkan ketiga landasan teori tersebut, diasumsikan bahwa semakin efektif penerapan media Think Stack Economy yang dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual, semakin tinggi pula pemahaman kontekstual siswa pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank. Asumsi ini menjadi dasar perumusan hipotesis penelitian, yaitu H_1 : penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional; dan H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pemahaman kontekstual siswa antara kelompok yang menggunakan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Permasalahan rendahnya pemahaman kontekstual siswa SMA pada mata pelajaran ekonomi tercermin dalam beberapa temuan penelitian terdahulu. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Susanti et al. (2021), bahwa siswa yang belajar dengan metode konvensional memiliki tingkat pemahaman konsep yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pendekatan interaktif dan berbasis konteks nyata. Sejalan dengan hal itu, Damayanti (2022) menemukan beragam faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman kontekstual peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA, di antaranya kurangnya relevansi antara materi ajar dengan pengalaman nyata siswa, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tak hanya itu, Sumiati (2023) menyimpulkan bahwa penerapan CTL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan realitas sehari-hari. Meski demikian, efektivitas CTL sangat bergantung pada kualitas media pembelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk menghadirkan konteks nyata dalam proses belajar mengajar di kelas.

Meski demikian, kajian tentang efektivitas penerapan media Think Stack Economy secara spesifik, khususnya dalam kombinasinya dengan model CTL untuk meningkatkan pemahaman kontekstual siswa SMA kelas X, masih sangat terbatas. Penelitian-penelitian yang ada umumnya mengkaji media digital secara generik atau model CTL secara terpisah, tanpa menelaah secara mendalam bagaimana sinergi keduanya dapat mengoptimalkan capaian pemahaman kontekstual dalam pembelajaran ekonomi. Kesenjangan penelitian ini mendorong perlunya kajian empiris yang lebih terfokus dan sistematis. Sebagaimana ditegaskan oleh Mustapa dan Santoso (2025), masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dijelaskan lebih lanjut terkait platform dan media yang efektif dalam pengajaran konsep ekonomi yang kompleks.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana tingkat pemahaman kontekstual siswa kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi? (2) Bagaimana tingkat pemahaman kontekstual siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran Ekonomi? (3) Adakah perbedaan tingkat pemahaman kontekstual pada kelas kontrol dan kelas eksperimen? (4) Seberapa efektif penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Ekonomi?. Berangkat dari rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi (2) mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran Ekonomi (3) mengetahui adakah perbedaan tingkat pemahaman kontekstual pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (4) mengetahui seberapa efektif penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kebutuhan nyata untuk menguji secara empiris efektivitas penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan strategi pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif, kontekstual, dan bermakna, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya memahami teori ekonomi secara tekstual, tetapi juga mampu menganalisis dan mengambil keputusan ekonomi yang tepat dalam kehidupan nyata.

METODE

Jenis rancangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Desain spesifik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan model pembelajaran kontekstual sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan: O₁, O₃ = Pretest; O₂, O₄ = Posttest; X = Perlakuan (*media Think Stack Economy + model kontekstual*); – = Tanpa perlakuan model kontekstual

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-7 dan X-2 di SMA Negeri 1 Kepanjen dengan jumlah 50 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purposive. Sugiyono (2019:122) teknik pengambilan sampel dengan melihat suatu pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-7 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan siswa kelas X-2 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Peneliti menentukan sampel didasarkan pada pertimbangan antara peneliti dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X, kelas X-7 diambil berdasarkan saran dari guru mata pelajaran Ekonomi kelas X dan kelas X-2 diambil karena kelas tersebut merupakan kelas yang diampu oleh peneliti.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes tertulis dan kuesioner. Untuk memperoleh data, digunakan instrumen penelitian berupa tes tertulis meliputi uji validitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap, meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial berupa uji N-Gain, uji Normalitas, uji Hipotesis, dan uji Efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan pengumpulan data melalui tes yang dilakukan pada kelas eksperimen (X-2) dan kelas kontrol (X-7) di SMA Negeri 1 Kepanjen, diperoleh data pretest dan posttest pemahaman kontekstual siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank. Ringkasan statistik deskriptif dari kedua kelompok disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil statistik deskriptif

	Range	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	70	71.20	18.102
Posttest Kontrol	50	79.60	13.988
Pretest Eksperimen	50	90.80	11.874
Posttest Eksperimen	20	96.80	5.568

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan Tabel 2, rerata nilai pretest kelas eksperimen adalah 90,80 (SD = 11,874) dan kelas kontrol adalah 71,20 (SD = 18,102). Kondisi awal kedua kelas menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal, di mana kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Setelah pelaksanaan perlakuan, rerata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 96,80 (SD = 5,568), sedangkan rerata posttest kelas kontrol mencapai 79,60 (SD = 13,988). Peningkatan nilai rerata pada kelas eksperimen sebesar 6,00 poin, sementara peningkatan pada kelas kontrol sebesar 8,40 poin. Meskipun peningkatan kelas kontrol sedikit lebih besar, nilai akhir kelas eksperimen tetap lebih tinggi secara keseluruhan. Selain itu, standar deviasi posttest kelas eksperimen yang jauh lebih kecil (5,568) dibandingkan kelas kontrol (13,988) mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan menghasilkan hasil belajar yang lebih merata dan konsisten di antara seluruh siswa.

Kemudian Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman kontekstual siswa dari kondisi awal (pretest) ke kondisi akhir (posttest) pada masing-masing kelompok. N-Gain dihitung menggunakan rumus Hake (1998) sebagai berikut:

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

Kriteria N-Gain menurut Hake (1998) dikategorikan menjadi: tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Hasil perhitungan N-Gain dari kedua kelompok disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori	Persentase (%)
Eksperimen	0,83	Tinggi	83,07
Kontrol	0,8	Rendah	8,6

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan Tabel 3, nilai rerata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase peningkatan sebesar 83,07%. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rerata N-Gain sebesar 0,8 yang termasuk dalam kategori rendah dengan persentase peningkatan hanya 8,6%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan pemahaman kontekstual yang lebih optimal dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa penggunaan media Think Stack Economy yang memuat QR code dan pertanyaan kontekstual mampu merangsang keterlibatan aktif siswa serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Lembaga Keuangan.

Selanjutnya uji normalitas. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah posttest dan pretest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 orang. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Pretest Kontrol	0,927	0,074	Normal
Posttest Kontrol	0,922	0,058	Normal
Pretest Eksperimen	0,741	0,000	Tidak Normal
Posttest Eksperimen	0,609	0,000	Tidak Normal

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai signifikansi pretest dan posttest kelompok kontrol masing-masing sebesar 0,074 dan 0,058, sedangkan kelompok eksperimen sebesar 0,000 dan 0,000. Nilai signifikansi kelompok kontrol lebih besar dari $\alpha = 0,05$ sehingga berdistribusi normal, sedangkan kelompok eksperimen lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga tidak berdistribusi normal. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi pada kelompok eksperimen, maka uji hipotesis dilanjutkan menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu uji Mann-Whitney U.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U untuk membandingkan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dipilih karena data posttest kelas eksperimen tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk. Hipotesis yang diuji adalah: H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol; H_1 : terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji Mann-Whitney U disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis

Nilai	
Mann-Whitney U	143,500
Wilcoxon W	468,500
Z	-3,842
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

(Sumber: SPSS 26)

Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai $Z = -3,842$ menunjukkan bahwa perbedaan tersebut cukup besar dan bukan disebabkan oleh faktor kebetulan. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman kontekstual siswa pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus Cohen's *d* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan yang diberikan. Uji efektivitas dihitung berdasarkan selisih rerata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi dengan standar deviasi gabungan (*pooled standard deviation*). Hasil perhitungan Cohen's *d* disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil uji efektifitas

Cohen's <i>d</i>	Kategori	Interpretasi	Keterangan
1,42	$d > 0,80$	Efek Besar (Large Effect)	Sangat Efektif

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan Tabel 6, nilai Cohen's *d* yang diperoleh adalah 1,42. Berdasarkan kriteria Cohen (1988), nilai $d > 0,80$ dikategorikan sebagai efek besar (*large effect*), yang mengindikasikan bahwa perlakuan berupa penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh yang sangat efektif terhadap pemahaman kontekstual siswa. Hal ini berarti bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis. Hasil ini semakin memperkuat temuan N-Gain dan uji Mann-Whitney U sebelumnya, bahwa media Think Stack Economy yang dirancang dengan pendekatan kontekstual terbukti mampu mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan merata pada siswa, khususnya dalam materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank.

PEMBAHASAN

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks nyata dalam membangun pemahaman, sebagaimana tercermin dalam desain media Think Stack Economy yang menghadirkan tantangan pertanyaan kontekstual melalui permainan yang bersifat interaktif. Prinsip *Zone of Proximal Development* dan *scaffolding* tampak terwujud melalui interaksi antar siswa saat menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam permainan tersebut. Selain itu, hasil ini juga mendukung penelitian Sumiati (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta penelitian Susanti et al. (2021) yang menunjukkan bahwa siswa dengan pendekatan interaktif berbasis konteks nyata memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan siswa dengan metode konvensional.

Penerapan media Think Stack Economy yang dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman kontekstual siswa pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank. Kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media Think Stack Economy menunjukkan peningkatan pemahaman kontekstual yang berada pada kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional berada pada kategori rendah. Temuan ini sejalan dengan Damayanti (2022) yang mengidentifikasi keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik sebagai faktor penyebab rendahnya pemahaman kontekstual siswa pada mata pelajaran ekonomi. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Susanti et al. (2021) yang menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan metode konvensional cenderung memiliki pemahaman konsep yang lebih rendah dibandingkan siswa yang belajar dengan pendekatan interaktif berbasis konteks nyata. Dengan kata lain, tanpa adanya media atau pendekatan yang mampu menghadirkan konteks nyata secara aktif, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang mendalam dan merata. Tak hanya itu, Temuan ini konsisten dengan prinsip *Zone of Proximal Development* dan *scaffolding* dari Vygotsky, yang tercermin dari interaksi antarsiswa saat menjawab tantangan pertanyaan kontekstual dalam permainan Think Stack Economy. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Sumiati (2023) yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis konteks nyata secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman mereka. Interaksi sosial dan kolaborasi yang terbangun selama permainan berlangsung

memberikan ruang bagi siswa untuk saling membantu dalam memaknai konsep ekonomi secara kontekstual, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan konsisten antarsiswa.

Data pretest dan posttest pada kelompok kontrol berdistribusi normal, sedangkan data pada kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen menghasilkan sebaran capaian belajar siswa yang cenderung mengumpul pada nilai yang tinggi, sehingga distribusinya menyimpang dari kurva normal. Hal tersebut sejalan dengan temuan deskriptif yang menunjukkan bahwa variabilitas hasil belajar pada kelompok eksperimen jauh lebih kecil dibandingkan kelompok kontrol, yang berarti hampir seluruh siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan pemahaman yang relatif seragam setelah menggunakan media Think Stack Economy. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi, pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik non-parametrik agar hasil yang diperoleh tetap valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Lebih lanjut, perbedaan yang signifikan antara capaian akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh yang nyata terhadap pemahaman kontekstual siswa, dan perbedaan capaian antara kedua kelompok bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari perlakuan yang diberikan. Temuan ini kembali memperkuat pandangan Damayanti (2022) mengenai pentingnya media pembelajaran yang menarik dan keterlibatan aktif siswa dalam membentuk pemahaman kontekstual, serta selaras dengan Susanti et al. (2021) yang menegaskan bahwa perbedaan pendekatan pembelajaran konvensional dibandingkan interaktif berbasis konteks nyata berdampak nyata pada capaian pemahaman konsep siswa. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh yang nyata terhadap pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tak hanya itu, temuan ini menegaskan bahwa efektivitas penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang substansial terhadap pemahaman kontekstual siswa. Besarnya efek tersebut menjawab rumusan masalah mengenai seberapa efektif penerapan media yang dikembangkan, sekaligus memperkuat hasil pengujian N-Gain dan uji beda yang telah dipaparkan sebelumnya. Besarnya efektivitas ini konsisten dengan temuan Sumiati (2023) mengenai kontribusi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis konteks nyata terhadap peningkatan pemahaman, sekaligus memperkuat argumen Damayanti (2022) dan Susanti et al. (2021) bahwa media pembelajaran yang menarik serta pendekatan interaktif berbasis konteks nyata berperan penting dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa secara signifikan dan bermakna secara praktis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menjawab seluruh rumusan masalah dan tujuan penelitian yang diajukan, yaitu mengenai tingkat pemahaman kontekstual siswa pada kelas kontrol yang tergolong rendah, tingkat pemahaman kontekstual siswa pada kelas eksperimen yang tergolong tinggi, adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, serta efektivitas penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual yang tergolong sangat efektif dengan dampak praktis yang besar. Temuan ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif dan kontekstual, khususnya pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank, serta membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang serupa pada materi ekonomi lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman kontekstual siswa pada kelas kontrol yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional berada pada kategori rendah, sedangkan tingkat pemahaman kontekstual siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual berada pada kategori tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman kontekstual kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga

hipotesis alternatif yang menyatakan adanya pengaruh penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual diterima, sementara hipotesis nol ditolak. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penerapan media Think Stack Economy dengan model pembelajaran kontekstual tergolong sangat efektif dengan kategori pengaruh yang besar terhadap peningkatan pemahaman kontekstual siswa pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank.

Temuan ini memperkuat grand theory konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Media Think Stack Economy yang dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna, sejalan dengan prinsip Zone of Proximal Development dan scaffolding. Adapun novelty dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran fisik berbentuk balok yang terinspirasi dari permainan Uno Stacko, dipadukan dengan teknologi QR code untuk mengakses materi, serta memuat tantangan pertanyaan kontekstual yang dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata siswa pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank, sehingga menjadi inovasi media yang menggabungkan unsur permainan, teknologi digital, dan pendekatan kontekstual secara terintegrasi.

SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Bagi guru mata pelajaran ekonomi, media Think Stack Economy dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan pada materi Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank maupun materi ekonomi lain yang relevan, guna mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman kontekstual mereka terhadap fenomena ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mendukung pengembangan dan penyediaan media pembelajaran berbasis permainan yang memadukan unsur teknologi digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media Think Stack Economy pada cakupan materi yang lebih luas, menguji penerapannya pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji variabel lain yang turut memengaruhi pemahaman kontekstual siswa, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, R. (2022). Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman kontekstual peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 45–58.
- Dechia, A. (2024). Peran pendidikan ekonomi dalam membekali kemampuan berpikir analitis siswa sekolah menengah. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 11(2), 75–82.
- Fatimah, S., & Setiawan, D. (2024). Penerapan teori konstruktivisme dalam model pembelajaran Contextual Teaching and Learning: Tinjauan filosofis dan empiris. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 33–44.
- Ipat, M., & Nindiasari, H. (2024). Pendekatan Contextual Teaching and Learning sebagai alternatif efektif meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara*, 7(1), 55–67.
- Maharani, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas model pembelajaran game-based learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(3), 16677–16684.
- Mahendra, I. W. E., Sanjaya, P. R., & Dantes, N. (2024). Pemikiran konstruktivisme dalam teori pendidikan kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 37551.
- Mustapa, A., & Santoso, B. (2025). Kesenjangan penelitian platform dan media efektif dalam pengajaran konsep ekonomi yang kompleks: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 1–18.
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 6(2), 274–282.
- Rahmawati, S. M., Sutarni, N., Rasto, R., & Muhammad, I. (2023). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model Contextual Teaching and Learning: Quasi-eksperimen. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 969–976.
- Sari, M., Dewi, R., & Hartono, P. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan*

Indonesia, 4(1), 211–228.

Sumiati, T. (2023). Efektivitas CTL dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif berbasis realitas sehari-hari. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 77–89.

Susanti, E., Nurhayati, M., & Pratama, H. (2021). Perbedaan pemahaman konsep siswa yang belajar dengan metode konvensional dan pendekatan interaktif berbasis konteks nyata. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 9(1), 34–45.