

ABSTRAK

Nurlaila. 2025. “Efektivitas Game Jeko (Jelajah Ekonomi) Berbasis STAD Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ekonomi Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Materi Perdagangan Internasional kelas XI di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti)”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. FKIP Universitas Siliwangi. Di bawah bimbingan Sri Hardianti Sartika, S.Pd. M.Pd., dan Iis Aisyah S.Pd. M.Pd.

Di era pendidikan abad ke-21, diperlukan metode pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Game Jeko (Jelajah Ekonomi) berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah ekonomi yang disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yang melibatkan dua kelas XI di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Game Jeko berbasis STAD dan kelas kontrol yang menggunakan model *Think-Pair-Share*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti dengan jumlah keseluruhan 72 siswa. Instrumen soal yang digunakan yaitu berbentuk esai dengan jumlah 6 soal. Teknik analisis data menggunakan *uji paired sampel t-test* dan *independent sampel t-test* dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dan berbantuan aplikasi SPSS 25. Dengan hasil terdapat perbedaan peningkatan efektivitas kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan game Jeko (Jelajah Ekonomi) berbasis STAD pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Think-Pair-Share* sebelum dan sesudah treatment, ditunjukkan oleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,001.

Kata Kunci : Game Jeko, STAD, pemecahan masalah, pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

Nurlaila. 2025. "The Effectiveness of STAD-Based Jeko (Jelajah Ekonomi) Game on Students' Economic Problem Solving Ability (Quasi-Experimental Study on International Trade Material class XI at SMA Negeri 1 Cihaurbeuti)". Thesis. Department of Economic Education. FKIP Siliwangi University. Under the guidance of Sri Hardianti Sartika, S.Pd. M.Pd., and Iis Aisyah S.Pd. M.Pd.

In the era of 21st century education, innovative learning methods are needed that can foster students' critical thinking and problem solving skills. This study aims to examine the effectiveness of using the Jeko (Jelajah Ekonomi) Game based on the STAD type cooperative learning model on students' economic problem solving skills. The background of this study is the low ability of students in solving economic problems caused by the dominance of conventional learning methods that do not involve student activeness. The research used quantitative methods with a quasi-experimental design involving two XI classes at SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, namely the experimental class using the STAD-based Jeko Game and the control class using the Think-Pair-Share model. The population in this study were XI IPS 1 and XI IPS 3 classes of SMA Negeri 1 Cihaurbeuti with a total of 72 students. The question instrument used was in the form of an essay with a total of 6 questions. The data analysis technique used paired sample t-test and independent sample t-test with a significant level of 0.05 or 5% and assisted by the SPSS 25 application. With the results there is a difference in the effectiveness of increasing the problem solving ability of students who use the STAD-based Jeko (Jelajah Ekonomi) game in the experimental class with the control class using the Think-Pair-Share model before and after treatment, indicated by a significance value (2-tailed) of 0.001.

Keywords: Jeko game, STAD, problem solving, interactive learning