

ANALISIS KONSEP PERDAGANGAN DAN PENGELOLAAN SUMBER DAYA DALAM *GAME* HARVEST MOON: BACK TO NATURE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI PADA TINGKAT SMA

M. Amirul Fahmi¹, Wahyu Adi Saputro², Aditya Dwi Priyanto³, Asfia Lailatun Ni'mah⁴,
Triana Febrianti⁵, Muhammad Rinov Cuhazriansyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Matematika dan IPA, IKIP PGRI Bojonegoro. Jl. Panglima Polim No.46, Pacul, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62114
Email: amirulfahmi148@gmail.com¹, wahyuady1230@gmail.com²,
adityadwipriyanto@gmail.com³, asfia.lailaa@gmail.com⁴, trianafebrianti@gmail.com⁵,
MuhRinov15@gmail.com⁶

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif yang lebih kontekstual untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai materi, termasuk ekonomi. Harvest Moon: Back to Nature merupakan permainan simulasi pertanian yang memuat konsep perdagangan, pengelolaan sumber daya, dan aktivitas ekonomi sederhana yang relevan dengan materi pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi ekonomi yang cenderung bersifat teoritis dan abstrak sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya dalam *game* Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik analisis konten (*content analysis*). Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi *gameplay*, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gameplay* Harvest Moon: Back to Nature memuat aktivitas produksi, perdagangan, distribusi, konsumsi, serta pengelolaan modal dan sumber daya yang relevan dengan materi ekonomi SMA. Selain itu, unsur gamifikasi dalam permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, *game* Harvest Moon: Back to Nature berpotensi menjadi media pembelajaran ekonomi yang inovatif dan mudah dipahami oleh peserta didik pada tingkat SMA.

Kata kunci: *game-based learning*, Harvest Moon: Back to Nature, pembelajaran ekonomi, perdagangan, pengelolaan sumber daya

Abstract

The development of digital technology in education has encouraged the use of more interactive and contextual learning media to improve students' understanding of various subjects, including economics. Harvest Moon: Back to Nature is a farming simulation game that contains concepts of trade, resource management, and simple economic activities relevant to economics learning materials at the senior high school level. This study was conducted due to students' low interest in economics subjects, which are often considered theoretical and abstract, thereby requiring learning media that are more engaging, interactive, and contextual. The purpose of this study is to analyze the implementation of trade and resource management concepts in Harvest Moon: Back to Nature as a learning medium for economics at the senior high school level. This research employed a descriptive qualitative approach using content analysis techniques. Data were collected through literature review, gameplay observation, and documentation. The findings indicate that the gameplay of Harvest Moon: Back to Nature includes activities related to production, trade, distribution,

consumption, as well as capital and resource management that are relevant to senior high school economics materials. In addition, the gamification elements contained in the game can enhance students' engagement and learning motivation through interactive and contextual learning experiences. Therefore, Harvest Moon: Back to Nature has the potential to be used as an innovative and accessible economics learning medium for senior high school students.

Keywords: *game-based learning, Harvest Moon: Back to Nature, economics learning, trade, resource management*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong transformasi signifikan dalam cara penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pendekatan lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Hapsari, Sari, dan Satrio (2026) menegaskan bahwa *game* edukasi merupakan salah satu strategi inovatif yang mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan adaptif bagi peserta didik di era digital. Sejalan dengan hal tersebut, Salsabila et al. (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan kebermanfaatannya berupa efisiensi waktu dan tempat, serta menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan mudah diterima oleh peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang kerap menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran adalah ekonomi. Pembelajaran ekonomi menuntut peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak dan aplikatif yang sering kali sulit dipahami melalui metode konvensional. Mu'allifatunnasoha dan Mulyono (2025) menegaskan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran ekonomi adalah rendahnya keterlibatan siswa yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis dan monoton, sehingga tidak mampu membangkitkan minat serta motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar secara aktif.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, pendekatan *game-based learning* (GBL) telah muncul sebagai alternatif media pembelajaran yang menjanjikan. Noviyanti (2018) membuktikan bahwa penerapan *game-based learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA, dengan ketuntasan belajar kelas eksperimen mencapai 88,09% dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,04%. Temuan ini diperkuat oleh Winatha dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model *game-based learning* berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa, karena pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, inovatif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Lebih lanjut, Lioni dan Friyatmi (2024) membuktikan bahwa penggunaan model GBL berbantuan aplikasi Educandy secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Satriani, Ani, dan Mardiyana (2023) juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk mata pelajaran ekonomi kelas X mendapatkan respons positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif.

Di antara berbagai jenis *game* yang berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, *Harvest Moon: Back to Nature* merupakan *game* simulasi kehidupan (*life simulation*) yang secara inheren memuat konsep-konsep ekonomi dasar. *Game* ini menampilkan mekanisme bertani, berdagang, mengelola sumber daya finansial, serta berinteraksi dalam sistem ekonomi virtual yang kompleks. Atmaja et al. (2024) menegaskan bahwa *game* bertani seperti *Harvest Moon* tidak hanya menampilkan tantangan pertanian tetapi juga memuat unsur-unsur bermain peran yang menjadikannya sangat populer dan melahirkan genre *game* tersendiri. Budiman (2019) dalam kajiannya terhadap *Harvest Moon: Back to Nature* menemukan bahwa *game* ini mengandung

kebutuhan *Existence*, *Relatedness*, dan *Growth* (ERG) yang mendorong pemain untuk terus berkembang dan berinteraksi secara strategis dalam lingkungan virtual, yang secara pedagogis relevan untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan ekonomis. Sementara itu, Budiman dan Anwar (2020) membuktikan bahwa konstruksi tanda visual berupa ikon, indeks, dan simbol dalam *game* ini mampu menggambarkan karakteristik setiap karakter sesuai peran dan profesinya, termasuk karakter-karakter yang terlibat dalam aktivitas ekonomi seperti perdagangan dan pengelolaan sumber daya.

Potensi Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran juga didukung oleh kajian nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Saraswati et al. (2019) mengungkapkan bahwa *game* ini tidak hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang positif bagi pemainnya, menjadikannya layak untuk dikaji lebih dalam sebagai media pembelajaran yang holistik. Dalam konteks yang lebih luas, Sriwahyuni dan Mardono (2016) menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran ekonomi SMA, mengingat media tersebut terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep ekonomi secara lebih efektif dan menyenangkan dibandingkan media konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat relevansi yang kuat antara mekanisme *gameplay* Harvest Moon: Back to Nature dengan konsep-konsep ekonomi yang diajarkan pada tingkat SMA, khususnya konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya. Namun demikian, Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji Harvest Moon dari aspek nilai sosial dan semiotika visual, sedangkan penelitian yang menghubungkan mekanisme *gameplay* dengan konsep ekonomi SMA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan analisis konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya dalam *game* Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA, guna memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya dalam *game* Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada proses penggalian makna, interpretasi, dan analisis terhadap unsur-unsur ekonomi yang terdapat dalam *gameplay*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis konten (*content analysis*) untuk mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang muncul dalam permainan dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran ekonomi di SMA. Unit analisis dalam penelitian meliputi aktivitas produksi, perdagangan, distribusi, konsumsi, pengelolaan modal, dan pengambilan keputusan ekonomi yang muncul selama *gameplay* berlangsung. Observasi *gameplay* dilakukan selama ± 15 –20 jam permainan pada musim awal hingga pertengahan permainan guna memperoleh data yang relevan dan mendalam. Validitas data dilakukan melalui triangulasi teori dan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi *gameplay* terhadap berbagai referensi ilmiah yang relevan.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret–April 2026. Mengingat penelitian berbasis studi literatur dan observasi *gameplay*, penelitian tidak terikat pada lokasi fisik tertentu, melainkan dilakukan secara mandiri oleh peneliti melalui pengamatan langsung terhadap *gameplay* Harvest Moon: Back to Nature menggunakan perangkat pribadi. Objek penelitian berupa *game* Harvest Moon: Back to Nature dipilih secara *purposive* karena memiliki mekanisme permainan yang merepresentasikan berbagai konsep ekonomi dasar, seperti produksi, distribusi, konsumsi, perdagangan, serta pengelolaan sumber daya yang relevan dengan materi ekonomi kelas X SMA.

Tahap pertama adalah identifikasi masalah, yaitu mengidentifikasi rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi ekonomi yang bersifat teoritis serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Tahap kedua adalah kajian pustaka dengan mengumpulkan berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan *game-based learning*, gamifikasi, media pembelajaran ekonomi, dan pemanfaatan video *game* dalam pendidikan. Tahap ketiga adalah

observasi *gameplay*, yaitu melakukan pengamatan sistematis terhadap aktivitas ekonomi dalam permainan, seperti proses produksi, perdagangan, distribusi, konsumsi, dan pengelolaan sumber daya. Tahap keempat adalah analisis data dengan mengidentifikasi serta menginterpretasikan unsur-unsur ekonomi yang ditemukan selama *gameplay*. Tahap terakhir adalah penarikan simpulan mengenai potensi *game* Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi *gameplay* yang disusun secara sistematis berdasarkan indikator konsep ekonomi dalam kurikulum SMA. Pedoman observasi mencakup beberapa aspek, yaitu: (1) aktivitas produksi, (2) mekanisme perdagangan, (3) proses distribusi, (4) perilaku konsumsi, dan (5) pengelolaan sumber daya serta keuangan dalam permainan. Selain itu, digunakan pula lembar dokumentasi untuk mencatat hasil observasi *gameplay* berupa tangkapan layar (screenshot) dan data pendukung dari berbagai sumber literatur.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi *gameplay*, dan dokumentasi. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji jurnal, artikel ilmiah, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik *game* edukasi dan pembelajaran ekonomi. Observasi *gameplay* dilakukan dengan mengamati secara langsung jalannya permainan Harvest Moon: Back to Nature guna mengidentifikasi analisis konsep ekonomi dalam mekanisme permainan. Dokumentasi dilakukan dengan mencatat hasil pengamatan serta mendokumentasikan aktivitas *gameplay* yang relevan dalam bentuk gambar dan catatan observasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya dalam *gameplay*. Penyajian data dilakukan secara deskriptif naratif serta dilengkapi tabel dan dokumentasi *gameplay* untuk memperjelas hasil analisis. Selanjutnya, penarikan simpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil observasi dan kajian pustaka guna memperoleh pemahaman mengenai potensi Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi yang kontekstual dan interaktif pada tingkat SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis analisis konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya dalam *game* Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi pada tingkat SMA melalui observasi *gameplay* dan kajian pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* tersebut memuat berbagai aktivitas ekonomi yang relevan dengan materi ekonomi SMA, terutama pada konsep produksi, distribusi, konsumsi, perdagangan, pengelolaan sumber daya, serta pengambilan keputusan ekonomi. Selain itu, karakteristik *gameplay* yang interaktif juga menunjukkan potensi *game* ini sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Budiman (2019) yang menyatakan bahwa Harvest Moon: Back to Nature mengandung unsur *Existence*, *Relatedness*, dan *Growth* (ERG) yang mendorong pemain untuk berkembang secara strategis. Penelitian Mu'allifatunnasoha dan Mulyono (2025) serta Noviyanti (2018) juga menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* sebagai alternatif pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas penggunaan *game* ini secara langsung melalui penelitian eksperimen di lingkungan sekolah.

Konsep perdagangan dalam Harvest Moon: Back to Nature

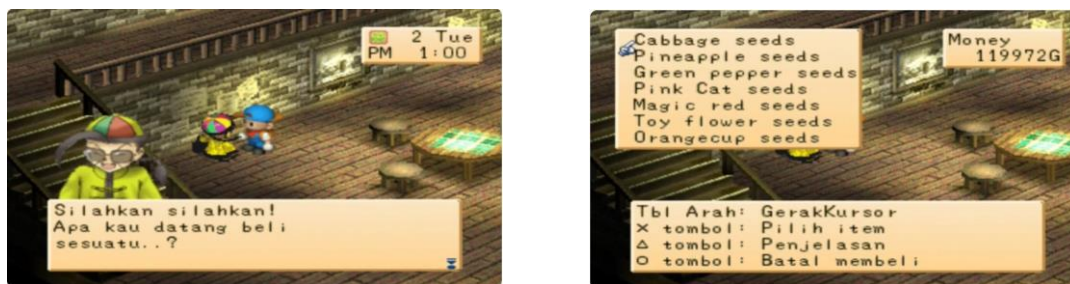
Hasil observasi *gameplay* menunjukkan bahwa Harvest Moon: Back to Nature memuat berbagai aktivitas perdagangan yang relevan dengan materi ekonomi pada tingkat SMA. Dalam permainan tersebut, pemain berperan sebagai petani yang bertugas mengelola lahan pertanian dan

peternakan untuk menghasilkan berbagai komoditas yang dapat dijual. Aktivitas jual beli dilakukan secara rutin melalui pengiriman hasil panen kepada pedagang maupun karakter lain di *Mineral Town*. Mekanisme tersebut secara tidak langsung merepresentasikan interaksi ekonomi antara produsen dan konsumen dalam kegiatan perdagangan. Hal ini sejalan dengan pandangan Sriwahyuni dan Mardono (2016) bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi mampu menyajikan konsep-konsep ekonomi secara lebih kontekstual dan mudah dipahami dibandingkan media konvensional, karena peserta didik dapat mengalami sendiri proses ekonomi dalam lingkungan simulasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Sistem perdagangan dalam *game* ini juga menggambarkan konsep mekanisme pasar yang cukup sederhana namun kontekstual. Harga jual hasil panen berbeda-beda tergantung jenis barang, kualitas produk, musim, serta tingkat kebutuhan pasar dalam permainan. Pemain akan memperoleh keuntungan lebih besar apabila mampu menjual produk yang memiliki nilai ekonomi tinggi pada waktu yang tepat. Kondisi tersebut menggambarkan penerapan konsep penawaran dan permintaan (*supply and demand*) yang menjadi salah satu materi dasar ekonomi SMA. Winatha dan Setiawan (2020) menegaskan bahwa model *game-based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak sekalipun, termasuk mekanisme pasar dan harga dalam ilmu ekonomi.

Selain itu, *gameplay* Harvest Moon memperlihatkan adanya proses pengambilan keputusan ekonomi yang dilakukan pemain secara terus-menerus. Pemain harus menentukan jenis tanaman yang akan ditanam berdasarkan musim, memperhitungkan modal yang dimiliki, serta mempertimbangkan keuntungan yang akan diperoleh. Aktivitas tersebut mencerminkan bagaimana individu melakukan pilihan ekonomi dalam kondisi sumber daya yang terbatas. Pemain juga belajar memahami risiko kerugian apabila salah mengambil keputusan dalam proses produksi dan perdagangan. Hapsari, Sari, dan Satrio (2026) menegaskan bahwa *game* edukasi seperti Quizizz yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengurangi tekanan akademis sekaligus meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital peserta didik, capaian yang secara paralel juga dapat diperoleh melalui simulasi pengambilan keputusan dalam *game* Harvest Moon: Back to Nature.

Aspek visual dan karakter dalam permainan turut mendukung pemahaman terhadap aktivitas ekonomi. Budiman dan Anwar (2020) menjelaskan bahwa konstruksi ikon, indeks, dan simbol dalam visualisasi karakter Harvest Moon: Back to Nature mampu menggambarkan identitas sosial dan profesi karakter secara jelas. Karakter pedagang, petani, dan pekerja dalam *game* membantu pemain memahami peran pelaku ekonomi dalam aktivitas perdagangan. Dengan demikian, pemain tidak hanya memahami konsep ekonomi secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman visual dan interaksi langsung dalam permainan. Temuan ini memperkuat argumen Satriani, Ani, dan Mardiyana (2023) bahwa media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk mata pelajaran ekonomi kelas X terbukti mendapatkan respons positif dari peserta didik, karena penyajian materi yang lebih visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman konseptual secara lebih efektif dibandingkan media berbasis teks semata.



Gambar 1. Interaksi transaksi antara pemain dan pedagang dalam Harvest Moon: Back to Nature sebagai representasi aktivitas perdagangan dan pertukaran ekonomi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugraheni et al. (2018) yang menyatakan bahwa video *game* Harvest Moon mengandung representasi sosial dan aktivitas kehidupan sehari-hari yang dapat dimaknai sebagai media pembelajaran kontekstual. Aktivitas perdagangan dalam *gameplay* memungkinkan peserta didik memahami konsep ekonomi secara lebih konkret dibandingkan melalui metode ceramah semata. Lioni dan Friyatmi (2024) membuktikan bahwa pendekatan *game-based learning* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dibandingkan pembelajaran konvensional, karena lingkungan belajar berbasis *game* menciptakan pengalaman yang lebih aktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung (*experience-based learning*). Oleh karena itu, Harvest Moon: Back to Nature memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu menghubungkan teori ekonomi dengan simulasi kehidupan nyata secara interaktif, sekaligus menjadi wahana bagi peserta didik untuk membangun pemahaman konsep perdagangan melalui praktik langsung dalam lingkungan virtual yang aman dan menyenangkan.

Pengelolaan sumber daya dalam Harvest Moon: Back to Nature

Selain konsep perdagangan, Harvest Moon: Back to Nature juga memuat mekanisme pengelolaan sumber daya yang berkaitan erat dengan konsep ekonomi dasar. Dalam permainan, pemain dituntut untuk mengelola berbagai sumber daya seperti modal, energi, waktu, lahan pertanian, dan hasil produksi secara efektif agar dapat memperoleh keuntungan dan mempertahankan keberlangsungan usaha pertanian yang dijalankan. Situasi tersebut menggambarkan konsep kelangkaan (*scarcity*) dan pilihan (*choice*) dalam ilmu ekonomi. Atmaja et al. (2024) menegaskan bahwa *game* bertani seperti Harvest Moon tidak hanya menampilkan tantangan pertanian semata, tetapi juga mengintegrasikan unsur bermain peran yang memaksa pemain untuk mengambil keputusan strategis layaknya seorang pelaku ekonomi dalam kehidupan nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan kontekstual.

Keterbatasan energi dan waktu dalam permainan membuat pemain harus menentukan prioritas aktivitas setiap harinya. Pemain tidak dapat melakukan seluruh aktivitas sekaligus karena energi karakter akan berkurang apabila digunakan secara berlebihan. Oleh sebab itu, pemain perlu menentukan keputusan ekonomi yang paling menguntungkan, seperti memilih antara menanam tanaman, merawat ternak, atau melakukan aktivitas pertambangan. Kondisi ini secara tidak langsung melatih kemampuan manajemen sumber daya dan pengambilan keputusan peserta didik. Santika, Kusumawardhany, dan Sunarwibowo (2023) menunjukkan bahwa *game* simulasi seperti MonsoonSIM yang menerapkan pendekatan *immersive experiential learning* terbukti efektif dalam melatih keterampilan pengambilan keputusan dan manajemen sumber daya peserta didik, karena lingkungan virtual memberikan ruang aman bagi peserta didik untuk belajar dari konsekuensi keputusan ekonomi yang mereka buat tanpa risiko nyata. Prinsip yang sama berlaku dalam Harvest Moon: Back to Nature, di mana setiap keputusan alokasi sumber daya yang salah akan berdampak langsung pada penurunan produktivitas dan keuntungan usaha pertanian virtual.

Proses produksi dalam *game* juga merepresentasikan konsep ekonomi yang cukup lengkap. Aktivitas produksi dimulai dari pembelian benih, pengolahan lahan, penanaman, penyiraman, hingga proses panen. Seluruh proses tersebut menunjukkan adanya faktor-faktor produksi berupa sumber daya alam, modal, tenaga kerja, dan kewirausahaan. Pemain belajar bahwa keuntungan ekonomi diperoleh melalui proses produksi yang membutuhkan perencanaan dan pengelolaan sumber daya secara tepat. Selain bercocok tanam, pemain juga dapat melakukan aktivitas peternakan seperti memelihara ayam dan sapi untuk menghasilkan produk ekonomi berupa telur dan susu yang dapat dijual kembali guna memperoleh keuntungan. Saady et al. (2024) dalam kajian bibliometriknya terhadap perkembangan pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi menemukan bahwa *experiential learning* merupakan salah satu kata kunci yang paling banyak muncul dan menjadi tren dalam penelitian gamifikasi ekonomi, mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis

pengalaman langsung, sebagaimana yang ditawarkan oleh *game* simulasi seperti *Harvest Moon*, semakin diakui sebagai strategi yang efektif dalam konteks pendidikan ekonomi.



Gambar 2. Aktivitas pertanian dan peternakan dalam *Harvest Moon: Back to Nature* sebagai representasi konsep produksi dan pengelolaan sumber daya ekonomi.

Selain produksi, *game* ini juga memuat proses distribusi dan konsumsi. Distribusi terlihat ketika pemain mengirim hasil panen kepada pedagang atau menjual produk melalui mekanisme pengiriman barang. Sementara itu, konsumsi terlihat ketika pemain menggunakan hasil produksi untuk memenuhi kebutuhan karakter, seperti memulihkan energi atau meningkatkan kemampuan kerja karakter. Purba et al. (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu merangsang kolaborasi, komunikasi, dan kemandirian belajar peserta didik, di mana peserta didik memiliki kendali atas perjalanan pembelajaran mereka sendiri, dapat memilih jalur belajar, dan mengeksplorasi topik sesuai minat. Mekanisme serupa terjadi dalam *Harvest Moon: Back to Nature*, di mana pemain bebas menentukan strategi pengelolaan sumber daya dan siklus ekonomi yang ingin mereka jalankan, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal, aktif, dan bermakna. Dengan demikian, *gameplay* *Harvest Moon* mampu merepresentasikan siklus ekonomi secara sederhana namun mudah dipahami peserta didik.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa *Harvest Moon: Back to Nature* mengandung unsur kebutuhan *Existence*, *Relatedness*, dan *Growth* (ERG) yang mendorong pemain untuk berkembang melalui pengelolaan kehidupan virtual secara strategis. Pemain didorong untuk terus meningkatkan kualitas usaha, memperluas sumber daya, dan membangun hubungan sosial dalam permainan. Etika, Hidayati, dan Ramadhan (2021) memperkuat hal ini dengan menyimpulkan bahwa optimalisasi pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik secara signifikan, karena elemen-elemen permainan mendorong keterlibatan kognitif dan afektif secara bersamaan dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *game* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, perencanaan, dan pengelolaan sumber daya yang relevan dengan pembelajaran ekonomi, sekaligus membuktikan potensi *Harvest Moon: Back to Nature* sebagai media pembelajaran ekonomi yang inovatif dan kontekstual.

Potensi *Harvest Moon: Back to Nature* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Harvest Moon: Back to Nature* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran ekonomi berbasis gamifikasi. Seperti yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya, *game* ini secara komprehensif merepresentasikan konsep perdagangan melalui mekanisme jual beli hasil panen, serta konsep pengelolaan sumber daya melalui aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi yang saling berkaitan. Gabungan antara kedua aspek tersebut menjadikan *Harvest Moon: Back to Nature* sebagai media pembelajaran yang holistik dan kontekstual, karena peserta didik tidak hanya memahami satu konsep ekonomi secara parsial, tetapi mengalami keseluruhan siklus ekonomi secara terintegrasi dalam satu lingkungan simulasi. Saady et

al. (2024) dalam kajian bibliometriknya menemukan bahwa penelitian gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi terus mengalami peningkatan signifikan dari tahun ke tahun, dengan *experiential learning* dan *students* sebagai kata kunci yang paling dominan, mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung seperti yang ditawarkan Harvest Moon: Back to Nature sejalan dengan arah perkembangan penelitian terkini dalam bidang ini.

Pembelajaran ekonomi selama ini sering dianggap sulit dan membosankan karena banyak memuat konsep teoritis yang abstrak. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran ekonomi di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Purba et al. (2024) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, mendorong peserta didik berpikir kritis, bertanggung jawab, bekerja sama, dan bersaing secara sehat, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan pengalaman bermain Harvest Moon: Back to Nature, di mana peserta didik secara sukarela terlibat dalam aktivitas ekonomi virtual yang kompleks tanpa merasakan tekanan belajar sebagaimana dalam metode konvensional.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam Harvest Moon: Back to Nature, unsur gamifikasi terlihat melalui sistem target, tantangan, penghargaan, pengelolaan uang virtual, serta peningkatan kemampuan karakter. Elemen-elemen tersebut mendorong pemain untuk terus belajar, menyusun strategi, dan mengambil keputusan ekonomi secara mandiri selama permainan berlangsung. Kusuma dan Ramadhani (2021) membuktikan bahwa penggunaan *game* simulasi seperti SimCity sebagai analisis model belajar gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini relevan dengan potensi Harvest Moon: Back to Nature sebagai media gamifikasi, mengingat keduanya merupakan *game* simulasi yang mensyaratkan pemain untuk mengambil keputusan ekonomi, mengelola sumber daya, dan memikirkan strategi jangka panjang dalam lingkungan virtual yang dinamis. Winatha dan Setiawan (2020) menambahkan bahwa model *game-based learning* berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar karena elemen permainan secara konsisten mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias mengikuti proses belajar.

Mu'allifatunnasoha dan Mulyono (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran ekonomi berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus membantu mereka memahami materi ekonomi secara lebih efektif. Hal ini diperkuat oleh Luhsasi dan Permatasari (2020) yang menemukan bahwa *trade game* atau permainan berbasis aktivitas perdagangan yang diterapkan pada siswa SMA terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi yang lebih menyenangkan dan kontekstual, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi yang sebelumnya terasa abstrak dan sulit dipahami.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Noviyanti (2018) yang menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* pada mata pelajaran ekonomi meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas X SMA. Kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan berbasis permainan memperoleh tingkat ketuntasan sebesar 88,09%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,04%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Relevansi temuan ini terhadap Harvest Moon: Back to Nature terletak pada karakteristik *game* yang secara alami memuat mekanisme evaluasi dan umpan balik langsung kepada pemain, ketika pemain gagal mengelola sumber daya atau membuat keputusan perdagangan yang salah, mereka segera melihat

dampaknya dan termotivasi untuk memperbaiki strategi, yang secara pedagogis merepresentasikan siklus belajar yang efektif.

Selain meningkatkan hasil belajar, Harvest Moon: Back to Nature juga memuat nilai moral dan sosial yang mendukung pendidikan karakter peserta didik. Saraswati et al. (2019) menyatakan bahwa *game* ini mengandung nilai kerja keras, tanggung jawab, disiplin, dan interaksi sosial positif yang relevan dengan perkembangan karakter siswa. Nilai-nilai tersebut muncul secara alami dalam proses pengelolaan sumber daya dan perdagangan yang telah dianalisis pada dua subbab sebelumnya, kerja keras tercermin dalam aktivitas produksi pertanian, tanggung jawab terlihat dalam pemeliharaan ternak, disiplin tampak dalam manajemen waktu dan energi karakter, sementara interaksi sosial positif terwujud melalui transaksi perdagangan dengan berbagai karakter di *Mineral Town*. Dengan demikian, pemanfaatan Harvest Moon: Back to Nature sebagai media pembelajaran ekonomi tidak hanya berorientasi pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik secara menyeluruh, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang utuh, inovatif, dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Analisis Konsep Ekonomi dalam *Gameplay*

Hasil observasi menunjukkan bahwa berbagai aktivitas dalam Harvest Moon: Back to Nature memiliki keterkaitan langsung dengan konsep-konsep ekonomi yang dipelajari pada tingkat SMA. Konsep tersebut tidak hanya muncul dalam bentuk aktivitas perdagangan, tetapi juga terlihat dalam proses pengelolaan sumber daya, pengambilan keputusan ekonomi, dan aktivitas produksi yang dilakukan pemain selama *gameplay* berlangsung. Dengan demikian, *game* ini mampu menghadirkan simulasi ekonomi sederhana yang kontekstual dan mudah dipahami peserta didik. Analisis konsep ekonomi dalam *gameplay* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Implementasi Konsep Ekonomi dalam *Gameplay* Harvest Moon: Back to Nature

Aktivitas dalam <i>Gameplay</i>	Konsep Ekonomi	Implementasi dalam Pembelajaran
Menanam dan memanen tanaman	Produksi	Memahami proses produksi dan faktor-faktor produksi
Memelihara ayam dan sapi	Produksi	Memahami pengelolaan usaha peternakan dan hasil produksi
Menjual hasil panen dan produk ternak	Perdagangan	Memahami transaksi ekonomi dan mekanisme pasar
Berinteraksi dengan pedagang/NPC	Pelaku ekonomi	Memahami peran produsen, konsumen, dan pedagang
Mengirim hasil panen kepada pedagang	Distribusi	Memahami proses penyaluran barang kepada konsumen
Menggunakan hasil produksi untuk kebutuhan karakter	Konsumsi	Memahami perilaku konsumsi dan pemenuhan kebutuhan
Mengatur modal dan pengeluaran	Pengelolaan keuangan	Melatih pengambilan keputusan ekonomi sederhana
Mengatur energi dan waktu karakter	Kelangkaan dan pilihan	Memahami keterbatasan sumber daya dan skala prioritas
Meningkatkan alat dan fasilitas pertanian	Investasi	Memahami pengembangan usaha dan peningkatan produktivitas
Memilih jenis tanaman sesuai musim	Penawaran dan permintaan	Memahami pengaruh kondisi pasar terhadap keuntungan ekonomi

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa *Harvest Moon: Back to Nature* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai simulasi aktivitas ekonomi yang mampu membantu peserta didik memahami konsep ekonomi secara lebih konkret dan kontekstual. Aktivitas permainan yang bersifat interaktif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode konvensional yang hanya berfokus pada penjelasan teoritis.

Selain itu, keterkaitan antara *gameplay* dan konsep ekonomi menunjukkan bahwa *game* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif berbasis gamifikasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan materi, tetapi juga mengalami secara langsung proses ekonomi melalui simulasi virtual. Dengan demikian, penggunaan *Harvest Moon: Back to Nature* berpotensi meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi belajar, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran ekonomi tingkat SMA.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa *game Harvest Moon: Back to Nature* mengandung berbagai aktivitas yang berkaitan dengan konsep ekonomi pada tingkat SMA, khususnya dalam aspek perdagangan dan pengelolaan sumber daya. Tujuan penelitian untuk menganalisis konsep perdagangan dan pengelolaan sumber daya dalam *gameplay* telah tercapai melalui hasil observasi yang menunjukkan adanya aktivitas produksi, distribusi, konsumsi, perdagangan, pengelolaan modal, serta pengambilan keputusan ekonomi yang dilakukan pemain selama permainan berlangsung.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *gameplay* dalam *Harvest Moon: Back to Nature* mampu menghadirkan simulasi ekonomi yang lebih nyata dan kontekstual melalui aktivitas bertani, beternak, menjual hasil produksi, hingga mengatur penggunaan waktu dan modal. Selain memberikan pemahaman mengenai konsep ekonomi dasar, permainan ini juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Harvest Moon: Back to Nature* berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi berbasis gamifikasi yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi ekonomi secara lebih mudah, menarik, dan tidak hanya berfokus pada teori semata. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran ekonomi yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, P. W., et al. (2024). Gim serius dengan mekanika bermain peran dan bertani untuk memasarkan pariwisata pedesaan. *Semesta*.
<https://semesta.upnjatim.ac.id/submissions/index.php/semesta/article/view/128/46>
- Budiman, A. (2019). Keberadaan kebutuhan existence, relatedness, growth dalam video game *Harvest Moon: Back to Nature*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2).
<https://ejournal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/353/129>
- Budiman, A., & Anwar, A. A. (2020). Konstruksi ikon, indeks, dan simbol dalam membangun visualisasi karakter video game *Harvest Moon: Back to Nature*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(1).
<https://ejournal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/566/197>
- Etika, E., Hidayati, U., & Ramadhan, D. G. (2021). Optimalisasi pembelajaran ekonomi bisnis berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa. *Journal of Educational*

-
- Integration and Development (JEID)*, 1(2), 70–79.
<https://embada.com/index.php/jeid/article/view/87>
- Hapsari, N. T., Sari, P. R., & Satrio, Y. D. (2026). Pemanfaatan game edukasi sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 14(2), 168–174. <https://doi.org/10.26740/jupe.v14n2.p168-174>
- Lioni, I. S., & Friyatmi. (2024). Implementation of the game-based learning (GBL) learning model assisted by the Educandy application to improve learning motivation and student economic learning outcomes. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 14(2), 184–192. <https://doi.org/10.24036/011316680>
- 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. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/22445/8163>
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 110–115. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/24831/22742>
- Nugraheni, A., et al. (2018). Pemaknaan citra pustakawan dan perpustakaan dalam video *game Harvest Moon: Back to Nature* di kalangan komunitas pecinta game. *Repository Universitas Airlangga*. https://repository.unair.ac.id/74824/4/JURNAL_Fis.IIP.69%2018%20Nug%20p.pdf
- Purba, A. Z., et al. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal*, 1(5). <https://malagbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222/235>
- Santika, R. R., Kusumawardhany, N., & Sunarwibowo, R. P. (2023). Penerapan immersive experiential learning model dalam pembelajaran kewirausahaan melalui game simulasi MonsoonSIM bagi siswa/i SMK. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(2), 390–400. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i2.20291>
- Saady, F. L., et al. (2024). Systematic literature review perkembangan pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/80666>
- Salsabila, U. H., et al. (2023). Teknologi pendidikan: Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pasca pandemi. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/6173/2510>
- Saraswati, D., et al. (2019). Educating good moral values through video game: Harvest Moon Back to Nature perspectives. *Paradigma*. https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?params=/context/paradigma/article/1255/&path_info=08_Educating_Good_Moral_1906.pdf
- Satriani, N., Ani, H. M., & Mardiyana, L. O. (2023). Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis Android dengan platform Kodular pada materi pengantar ilmu ekonomi untuk siswa kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(2), 122–130. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n2.p122-130>
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal*

Pendidikan Ekonomi (Economic Education Journal), 9(2), 133–142.
<https://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7160>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>