



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

Pengembangan Media Pembelajaran Roblox Berpendekatan PBL pada Materi Ketenagakerjaan

Ronaa Salsabilla*, Ayis Crusma Fradani², Rika Pristian Fitri Astuti³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: ronaasalsabilla13@gmail.com

Abstract

Economics instruction on employment topics in senior high schools tends to be theoretical and lacks contextual relevance, making it difficult for students to understand employment concepts, particularly wage systems. This study aimed to develop and evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of Roblox-based learning media integrated with a Problem-Based Learning (PBL) approach for eleventh-grade students. The media was designed through professional role simulations and a time-based wage system within a virtual Roblox environment to provide contextual learning experiences. This study employed a Research and Development (R&D) method using a limited 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The participants consisted of 26 eleventh-grade students. Data were collected through tests, questionnaires, and qualitative responses, then analyzed using the Wilcoxon test, N-Gain, and Spearman's correlation test. Results showed very high validity (95% media expert validation and 81,25% material expert validation) and practicality (76.67%). Cognitive learning outcomes improved significantly ($p < 0.05$) with an average N-Gain score of 0.3782 (moderate category). No significant correlation was found between perceived practicality and learning improvement. Therefore, Roblox-based learning media with a PBL approach is considered feasible, practical, and effective in improving students' understanding of employment concepts.

Keywords: Employment, Learning Media, Problem Based Learning, Roblox, Student Learning Outcomes

Abstrak

Pembelajaran materi ketenagakerjaan di SMA yang cenderung bersifat teoritis menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep, terutama sistem upah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sekaligus mengevaluasi media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) melalui simulasi profesi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D dengan melibatkan 26 siswa kelas XI. Data dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon, N-Gain, dan Korelasi Spearman. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat layak (ahli materi 81,25%; ahli media 95%) serta praktis digunakan (76,67%). Penggunaan media menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan ($p < 0,05$) dengan nilai N-Gain kategori sedang (0,3782). Namun, persepsi kepraktisan media tidak menunjukkan hubungan signifikan dengan peningkatan hasil belajar ($r = -0,093$; $p = 0,652$). Secara umum, media berbasis Roblox dengan pendekatan PBL berpotensi mendukung pembelajaran ketenagakerjaan yang lebih kontekstual dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Ketenagakerjaan, Media Pembelajaran, Problem Based Learning, Roblox

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan abad ke-21 tidak lagi berfokus hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan adaptif seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan dan dinamika dunia kerja modern (Har et al., 2024). Kondisi tersebut sejalan dengan implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) yang mendorong pembelajaran berpusat pada peserta didik melalui aktivitas yang kontekstual dan bermakna. Dalam mendukung proses tersebut, pemanfaatan teknologi dipandang penting karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus mendorong peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuan (Mansyur et al., 2024).

Dalam konteks tersebut, pembelajaran Ekonomi berperan penting membekali peserta didik memahami dinamika pasar kerja, mengambil keputusan karier, dan menghadapi perubahan ekonomi digital (Andersson, 2025). Salah satu materi yang relevan ialah ketenagakerjaan, yang mencakup konsep tenaga kerja, sistem upah, produktivitas, dan jenis pekerjaan. Namun, materi ketenagakerjaan di sekolah masih sering disampaikan secara teoritis sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami penerapannya dalam kehidupan nyata. Hasil wawancara pra-penelitian dengan guru Ekonomi kelas XI di SMA N 1 Tambakrejo menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami submateri sistem upah. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara karakteristik generasi digital dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional.

Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut karena mendorong peserta didik belajar melalui masalah aktual, berdiskusi, melakukan penyelidikan, serta menghasilkan solusi berdasarkan analisis (Cuhanazriansyah & Cahyaningrum, 2023; Maku & Jassin, 2025). Selain pendekatan pembelajaran, media juga berperan dalam menghadirkan pengalaman belajar kontekstual melalui simulasi dan visualisasi yang mendukung keterhubungan antara konsep dengan situasi nyata (Shoffa et al., 2023).

Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran kontekstual ialah Roblox, yaitu platform virtual tiga dimensi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan belajar melalui pengalaman imersif (Roblox Corporation, 2025). Lingkungan virtual Roblox memungkinkan integrasi simulasi profesi, tantangan berbasis masalah, dan aktivitas kolaboratif yang menyerupai dunia kerja nyata. Dalam perspektif *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), pembelajaran berlangsung lebih optimal ketika informasi disajikan melalui integrasi elemen visual dan verbal secara bersamaan (Mayer, 2014). Oleh karena itu, simulasi profesi dan aktivitas interaktif pada Roblox berpotensi membantu peserta didik memahami konsep ketenagakerjaan yang abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian ini memfokuskan peningkatan pemahaman pada ranah kognitif C1 (*remembering*) dan C2 (*understanding*), karena keduanya merupakan fondasi bagi kemampuan berpikir tingkat tinggi (Nafiati, 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis Roblox memiliki potensi meningkatkan pengalaman dan hasil belajar. Fauza dan Yusran (2025) menemukan bahwa Roblox efektif merepresentasikan lingkungan virtual secara realistis. Mindarta (2025) dan Putri et al. (2025) juga menunjukkan media berbasis Roblox dinilai valid, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar. Namun, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada pendidikan vokasi maupun budaya serta belum banyak mengintegrasikan pendekatan PBL pada materi ketenagakerjaan tingkat SMA.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan PBL pada materi ketenagakerjaan kelas XI SMA. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi simulasi profesi, diferensiasi pendapatan antarpekerjaan, dan sistem upah berbasis durasi kerja dalam lingkungan virtual. Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan media berdasarkan aspek materi, teknis, visual, dan respons pengguna, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ketenagakerjaan.

METODE

Pengembangan media *Cafe Career* berbasis Roblox pada materi ketenagakerjaan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan penelitian yang berfokus

pada pengembangan dan pengujian kelayakan produk pembelajaran (Sugiyono, 2023). Proses penelitian menerapkan model 4D yang terdiri atas tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Judijanto et al., 2024). Subjek penelitian disesuaikan dengan tahapan pengembangan. Validasi produk melibatkan dua validator melalui *purposive sampling*, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media. Uji coba lapangan dilakukan pada 26 siswa kelas XI SMA N 1 Tambakrejo. Instrumen penelitian terdiri atas: (1) lembar validasi ahli menggunakan skala Likert 1–4 untuk menilai aspek materi dan media; (2) angket respons siswa guna mengukur kepraktisan media berdasarkan kemudahan penggunaan, tampilan, interaktivitas, dan kebermanfaatannya (Sugiyono, 2023; Mindarta, 2025); serta (3) tes pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mengukur kemampuan kognitif tingkat C1 dan C2 (mengingat & memahami) dan 5 butir soal uraian tingkat C2 (memahami) pada materi ketenagakerjaan (Fitriani et al., 2022; Purba et al., 2021).

Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* sebelum uji coba, sedangkan reliabilitas angket dianalisis menggunakan Cronbach's Alpha. Pengujian kualitas instrumen dilakukan dengan menelaah karakteristik butir soal, meliputi tingkat kesukaran, kemampuan membedakan peserta didik, dan efektivitas opsi pengecoh (*distractor*) (Purba et al., 2021; Fradani et al., 2024). Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan persentase kelayakan. Efektivitas media dianalisis melalui skor pretest–posttest, N-Gain, dan uji normalitas Shapiro–Wilk. Karena data berdistribusi tidak normal, pengujian perbedaan dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank, sedangkan hubungan antara persepsi kepraktisan media dan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan Korelasi Spearman's rho. Temuan kuantitatif diperkuat melalui respons kualitatif peserta didik dan hasil diseminasi terbatas untuk memperoleh interpretasi yang lebih komprehensif terhadap efektivitas media (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menghasilkan media pembelajaran digital berbasis Roblox yang dirancang untuk membantu pemahaman materi ketenagakerjaan pada siswa kelas XI melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Proses pengembangannya mengikuti model 4D, meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga penyebaran terbatas. Kualitas media kemudian ditinjau melalui pengujian kelayakan, tingkat kemudahan penggunaan, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Validitas dan Kepraktisan Media

Sebelum digunakan dalam uji coba siswa, kelayakan media dinilai melalui proses validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 81,25%.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

No	Subjek (Aspek Penilaian)	Presentase	Interpretasi
1.	Kualitas Desain Visual	92%	Sangat Layak
2.	Fungsi dan Interaktivitas	92%	Sangat Layak
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	100%	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan PBL	100%	Sangat Layak
5.	Kualitas Teknis	92%	Sangat Layak
Rata-rata Kelayakan Media		95%	Sangat Layak

Tabel 2 Validasi Ahli Materi

No	Subjek (Aspek Penilaian)	Presentase	Interpretasi
1.	Kebenaran dan Kelayakan Isi	81%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian dengan Kurikulum	82%	Sangat Layak
3.	Kontekstualitas Materi	81%	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan pendekatan PBL	81%	Sangat Layak
Rata-rata Kelayakan Media		81,25%	Sangat Layak

Uji coba terhadap 26 peserta didik menunjukkan media berada pada kategori praktis dengan tingkat kepraktisan 76,67%.

Tabel 3 Uji Kepraktisan

No	Keterangan	Hasil Perolehan
1	Jumlah Responden	26 Siswa
2	Skor Maksimal Ideal	1.560
4	Total Skor Perolehan	1.196
5	Presentase Kepraktisan	76,67%
6	Kategori	Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran dan diterima dengan cukup baik oleh peserta didik.

Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar

Pengukuran efektivitas media dilakukan melalui perbandingan skor awal dan akhir pembelajaran, analisis N-Gain, serta pengujian Wilcoxon. Hasil Shapiro–Wilk menunjukkan distribusi data tidak normal sehingga analisis perbedaan menggunakan pendekatan nonparametrik. Rerata nilai peserta didik meningkat dari 58,40 sebelum perlakuan menjadi 75,80 setelah penggunaan media. Nilai signifikansi Wilcoxon sebesar 0,001 ($p < 0,05$) mengindikasikan adanya perubahan capaian belajar. Selain itu, perolehan N-Gain 0,3782 termasuk kategori sedang.

Tabel 4 Hasil Analisis Capaian Hasil Belajar

Data	N (Jumlah Siswa)	Nilai Terendah (Min)	Nilai Maksimum (Max)	Rata-rata (Mean)
Pretest	26	12,5	87,5	58,4
Posttest	26	27,5	97,5	75,8

Tabel 5 Hasil N-Gain Score

Keterangan	N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-Rata (Mean)	Kriteria
N-Gain Score	26	-0,93	0,95	0,3782	Sedang

Temuan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan PBL.

Hubungan Kepraktisan Media dengan Hasil Belajar

Keterkaitan antara skor kepraktisan media dan peningkatan hasil belajar diuji melalui Korelasi Spearman. Nilai korelasi sebesar $-0,093$ dengan signifikansi 0,652 ($p > 0,05$) menunjukkan tidak adanya hubungan bermakna antarvariabel. Dengan demikian, peningkatan capaian belajar peserta didik tidak selalu diikuti oleh tingginya persepsi terhadap kemudahan penggunaan media.

Diseminasi Terbatas

Tahap diseminasi dilakukan secara terbatas kepada guru mata pelajaran Ekonomi sebagai praktisi pendidikan. Hasil umpan balik menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media *Cafe Career* sebagai alternatif pembelajaran kontekstual berbasis simulasi dunia kerja. Pemanfaatan sarana tersebut diproyeksikan sangat efektif dalam menstimulasi antusiasme belajar murid pada substansi ketenagakerjaan.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Roblox dengan Pendekatan PBL

Berdasarkan hasil penilaian validator, validasi ahli menunjukkan skor 95% pada aspek media dan 100% pada aspek materi. Nilai tersebut menandakan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari sisi isi, desain, maupun penerapan PBL. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan keseimbangan antara kualitas teknis dan

kebutuhan pedagogis dalam pembelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan. Kelayakan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media berbasis simulasi virtual yang memungkinkan representasi konsep abstrak menjadi pengalaman konkret. Roblox menyediakan lingkungan belajar tiga dimensi yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi, interaksi, dan penyelesaian masalah dalam konteks menyerupai dunia nyata (Roblox Corporation, 2025). Hal tersebut sesuai dengan konsep *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), yaitu pembelajaran menjadi lebih efektif apabila peserta didik memproses informasi melalui representasi visual dan verbal secara bersamaan (Mayer, 2014). Simulasi profesi, sistem upah, dan aktivitas interaktif dalam *Cafe Career* memungkinkan peserta didik memahami konsep ketenagakerjaan melalui pengalaman visual sekaligus pemrosesan informasi verbal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fauza dan Yusran (2025) yang menunjukkan bahwa lingkungan virtual berbasis Roblox mampu merepresentasikan konteks pembelajaran secara realistis dan memperoleh tingkat validitas tinggi. Hasil serupa juga ditemukan Putri et al. (2025) bahwa media berbasis Roblox dinilai valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tingginya validitas media pada penelitian ini memperkuat potensi Roblox sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung transformasi pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih kontekstual.

Selain aspek kelayakan, media memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 76,67% dengan kategori praktis. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu menggunakan media dengan cukup mudah, memahami alur permainan, serta merasa terbantu dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media mengindikasikan bahwa penggunaan simulasi berbasis Roblox dapat diterima oleh peserta didik sebagai pengguna langsung media.

Temuan tersebut mendukung pandangan bahwa eksplorasi dunia virtual dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi dominasi metode ceramah (Sulistianingsih et al., 2022). Pada penelitian ini, kepraktisan media diduga dipengaruhi oleh keberadaan diferensiasi profesi, pembagian tugas kerja, dan sistem upah berbasis waktu yang memungkinkan peserta didik memahami keterkaitan antara pekerjaan, produktivitas, dan pendapatan secara lebih konkret. Melalui aktivitas *role-playing*, peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi berpartisipasi secara aktif dalam simulasi ekonomi sederhana. Hal ini memperkuat temuan Aljurais dan Champion (2025) bahwa media berbasis *role-playing* efektif mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Efektivitas Media terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Hasil analisis menunjukkan perubahan capaian belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Rerata skor yang semula 58,40 meningkat menjadi 75,80. Nilai signifikansi Uji Wilcoxon sebesar 0,001 ($p < 0,05$) mengindikasikan adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan rerata N-Gain 0,3782 termasuk kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada materi ketenagakerjaan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi simulasi profesi, sistem upah, dan pemecahan masalah dalam media membantu peserta didik memahami konsep ketenagakerjaan secara lebih kontekstual. Kondisi tersebut sejalan dengan Maku dan Jassin (2025) yang menyatakan bahwa masalah kontekstual mendorong eksplorasi dan pembentukan pemahaman berdasarkan situasi nyata.

Walaupun N-Gain berada pada kategori sedang, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik. Perolehan ini lebih rendah dibandingkan penelitian Mindarta (2025) maupun Putri et al. (2025). Perbedaan tersebut dimungkinkan dipengaruhi karakteristik materi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada materi ketenagakerjaan yang menuntut pemahaman konsep ekonomi, hubungan produktivitas dan sistem upah, serta pengenalan fenomena dunia kerja, sehingga peningkatan pemahaman cenderung berlangsung bertahap.

Hasil penelitian juga mendukung temuan Zhai (2024) bahwa penggunaan Roblox dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dibandingkan media digital konvensional. Sejalan dengan itu, Toopmongkol et al. (2025) menemukan bahwa integrasi Roblox dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dan capaian pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada kemampuan kognitif tingkat C1 (remembering) dan C2 (understanding). Kedua level tersebut merupakan fondasi awal sebelum peserta didik mencapai kemampuan berpikir tingkat lebih tinggi (Nafiati, 2021). Oleh karena itu, peningkatan kategori sedang yang diperoleh menunjukkan bahwa media mampu mendukung penguatan pemahaman dasar peserta didik terhadap konsep ketenagakerjaan.

Hubungan Kepraktisan Media dengan Peningkatan Hasil Belajar

Nilai Korelasi Spearman ($r=-0,093$; $p=0,652$) menunjukkan bahwa persepsi kepraktisan media tidak berkaitan signifikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara pedagogis, hasil tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran kemungkinan lebih dipengaruhi oleh kualitas desain instruksional dibandingkan aspek teknis penggunaan media. Pada penelitian ini, sintaks PBL, simulasi profesi, dan skenario pengambilan keputusan diduga berkontribusi lebih besar terhadap pemahaman peserta didik dibandingkan kemampuan mengoperasikan permainan. Temuan ini sejalan dengan Wiyuna et al. (2024) yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis Roblox cenderung mengarahkan perhatian peserta didik pada proses *problem solving* dibandingkan sekadar aktivitas bermain.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kenyamanan menggunakan media, tetapi juga oleh pengalaman belajar kontekstual yang dibangun melalui simulasi pekerjaan dan penyelesaian masalah ekonomi.

Potensi Implementasi Media dalam Pembelajaran Ekonomi

Tahap diseminasi terbatas menunjukkan respons positif dari praktisi pendidikan terhadap penggunaan media *Cafe Career*. Media dipandang memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran ekonomi yang lebih aktif dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Temuan tersebut mendukung Hernández et al. (2022) yang menyatakan bahwa *multiplayer online games* dalam pendidikan dapat meningkatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Azzahra et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Roblox dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mengurangi kecenderungan pembelajaran pasif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi simulasi profesi, sistem upah berbasis durasi kerja, dan pendekatan PBL dalam materi ketenagakerjaan tingkat SMA. Kombinasi tersebut memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara jenis pekerjaan, produktivitas, dan pendapatan melalui pengalaman langsung di lingkungan virtual. Oleh karena itu, media *Cafe Career* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran ekonomi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan pendidikan abad ke-21.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi ketenagakerjaan dinyatakan memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Ekonomi pada peserta didik kelas XI. Kelayakan media menunjukkan bahwa pengembangan produk telah sesuai dari sisi materi, tampilan, interaktivitas, serta keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, tingkat kepraktisan mengindikasikan bahwa media dapat digunakan dan diterima dengan baik oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi ketenagakerjaan setelah pembelajaran. Integrasi simulasi profesi, sistem upah, dan aktivitas pemecahan masalah dalam lingkungan virtual membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga konsep ketenagakerjaan tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga melalui representasi situasi yang menyerupai dunia kerja. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis Roblox berpotensi mendukung proses pembelajaran Ekonomi yang lebih dekat dengan pengalaman nyata peserta didik.

Di sisi lain, persepsi terhadap kepraktisan media tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan peningkatan hasil belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik tidak selalu sejalan dengan persepsi terhadap kepraktisan media yang digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Roblox berpotensi menjadi alternatif inovasi pembelajaran Ekonomi yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital serta mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual pada materi ketenagakerjaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andersson, T. (2025). The essential role of economics education in today's digital world. *Journal of Economics and Economic Education Research*, 26(2), 1–3.
- Aljurais, A., & Champion, E. (2025). Exploring Saudi Arabian traditions through Roblox puzzles for children. In S. Campana et al. (Eds.), *Digital Heritage*. Eurographics – The European Association for Computer Graphics. <https://doi.org/10.2312/dh.20253257>
- Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). Pengaruh penggunaan Roblox game sebagai media pembelajaran interaktif terhadap interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 320.
- Cuhanazriansyah, M. R., & Cahyaningrum, Y. (2023). Peran media pembelajaran berbasis etno-STEAM pada proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Global Humanistic Studies*, 2(1), 1–10. <https://philosophiamundi.id/index.php/philosophia/article/view/8>
- Fauza, A., & Yusran. (2025). Perancangan kampus virtual di lingkungan UIN Ar-Raniry berbasis metaverse menggunakan Roblox Studio. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 8(1). <https://doi.org/10.32672/jnkti.v8i1.8592>
- Fitriani, Y., & Nurjanah, A. (2022). *Ekonomi untuk SMA kelas XI*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Fradani, A. C., Rohman, N., Choiriyah, N. I., Janah, E. K., Adelia, I., Ramadani, M. R., & Rozita, F. M. (2024). *Evaluasi pembelajaran: Dari konsep klasik hingga inovasi digital*. IKIP BJN Press.
- Har, E., Noer, S. M., Indra, R., & Gusnetti. (2024). *Transformasi pendidikan melalui strategi pembelajaran berbasis kecakapan abad 21*. Insight Mediatama.
- Hernández, L., Hernández, V., Neyra, F., & Carrillo, J. (2022). The use of massive online games in game-based learning activities. *Revista Innova Educación*, 4(3), 7–30. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.001>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi research and development: Teori dan penerapan metodologi R&D*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maku, R., & Jassin, I. (2025). Description of learning model based on problem. *Indonesian Journal of Social Science and Education (IJOSE)*, 1, 967–970. <https://doi.org/10.62567/ijosse.v1i3.1002>
- Mansyur, M. Z., Rahmadani, E., Siallagan, T., Astuti, R. N., Purba, S., Kurniullah, A. Z., Ritnawati, R., Subakti, H., Nuryanti, A., Pramana, C., Simarmata, J., Khalik, M. F., & Amelia, U. (2024). *Belajar dan pembelajaran di abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mindarta, E. (2025). Pengembangan alat evaluasi berbasis Roblox Studio pada mata pelajaran chassis otomotif pada siswa SMKN di Kota Malang. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 264–280. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.3046>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). *Teknik uji instrumen penelitian pendidikan*. Widina Bhakti Persada.
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., & Setiawan, R. (2025). Pengembangan media game edukasi “Ethnotopia” berbasis Roblox dengan pendekatan etnopedagogi untuk integrasi kearifan lokal

- Trenggalek dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(11), 2878–2891.
- Roblox Corporation. (2025). *Home–Roblox*. <https://corp.roblox.com/>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, J., Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati, G. (2023). *Media pembelajaran*. CV Afasa Pustaka.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2, cetakan ke-5). Alfabeta.
- Sulistiyarningsih, Rohman, M., Purnomo, & Sutadji, E. (2022). Pengalaman game yang menyenangkan untuk mengidentifikasi tipe dunia metaverse sebagai model pembelajaran yang inovatif. *Steam Engineering*, 4(1), 44–54. <https://doi.org/10.37304/jptm.v4i1.4718>
- Toopmongkol, W. A., Jaihuek, S. B., & Saiyee, N. C. (2025). Evaluating the impact of Roblox-based interactive media on English learning outcomes and engagement at Chiang Rai Rajabhat University. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(11). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.11.2439>
- Wiyuna, T., Mulyati, D., & Fahdiran, R. (2024). Desain game menggunakan Roblox sebagai media pembelajaran astronomi. *Prosiding SPPKM Mitra: Seminar Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1).
- Zhai, J. (2024). The use of Roblox in elementary school science education during pandemics. *Open Journal of Social Sciences*, 12, 462–472. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.125025>