

**Game-Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Uji Coba Media
Ular Tangga Quiz pada Siswa SMA N 1 Merangin Kelas X.1 dan X.3**

Feby Marshanda Harbes

Pendidikan Ekonomi , Universitas Merangin, Jl. Jendral Sudirman No.km.2,
Pematang Kandis, Kec. Bangko, Kabupaten Merangin, Jambi
Alamat e-mail : Marshandaharbes@gmail.com

ABSTRACT

Learning economics at the senior high school level is often perceived as monotonous because the delivery of material tends to be theoretical and dominated by lecturing. This condition leads to low student participation, particularly in production-related topics that are considered abstract and difficult to understand. This study aims to examine the implementation of the educational game Snakes and Ladders Quiz as a game-based learning medium to enhance the participation and understanding of tenth-grade students in learning production processes, factors of production, and production objectives. This research employed a descriptive approach through a simple classroom action research method during the Field Practice Program (PKL). The research instruments consisted of observation sheets, documentation, and students' answer results generated through the game. The findings indicate that the Snakes and Ladders Quiz successfully increased student enthusiasm, improved classroom interaction, and enhanced students' comprehension of production concepts. Students became more active in answering questions, engaging in discussions, and participating in learning activities because the game elements created a more enjoyable and less monotonous learning atmosphere. In conclusion, this game-based medium is effective as an alternative instructional tool for economics learning in senior high schools.

Keywords: *game-based learning, snakes and ladders quiz, economics learning, production, senior high school.*

ABSTRAK

Pembelajaran ekonomi pada jenjang SMA sering dianggap membosankan karena penyampaian materi yang cenderung teoritis dan dominan ceramah. Kondisi ini menyebabkan partisipasi siswa menurun, terutama pada materi produksi yang dianggap abstrak dan sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan game edukatif Ular Tangga Quiz sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa kelas X SMA pada materi proses produksi, faktor produksi, dan tujuan produksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode classroom action research sederhana selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan

(PKL). Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, dokumentasi, dan hasil pengerjaan soal dalam game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ular Tangga Quiz mampu meningkatkan antusiasme siswa, memperbaiki interaksi, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep produksi. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab soal, berdiskusi, dan berpartisipasi karena nuansa permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kesimpulannya, media ini efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran ekonomi berbasis permainan di SMA.

Kata Kunci: *game-based learning*, ular tangga quiz, pembelajaran ekonomi, produksi, SMA.

A. Pendahuluan

Pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas (SMA) merupakan bagian penting dari proses pendidikan karena membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai konsep, prinsip, serta fenomena ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Hartono, 2020). Melalui pembelajaran ekonomi, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis sehingga mereka dapat membuat keputusan ekonomi secara tepat (Sari & Putra, 2021). Namun, dalam pelaksanaannya, mata pelajaran ekonomi kerap dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak dan teoritis, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu membuat konsep ekonomi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menarik, dan interaktif (Rahmawati, 2021). Media

pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Salah satu materi yang dirasakan sulit oleh siswa adalah materi produksi, yang mencakup faktor-faktor produksi, proses produksi, tujuan produksi, dan hubungan antar komponen ekonomi. Materi ini membutuhkan pemahaman konsep dan kemampuan menghubungkan teori dengan kondisi nyata (Wahyuni, 2019). Ketidakmampuan siswa dalam mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari seringkali menurunkan minat belajar dan membuat siswa kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Pembelajaran ekonomi adalah proses penyampaian konsep, prinsip, dan fenomena ekonomi kepada peserta didik agar mereka mampu memahami cara kerja sistem ekonomi serta mampu mengambil keputusan ekonomi secara rasional dalam kehidupan sehari-hari (Hartono, 2020). Pembelajaran ini juga bertujuan mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.

Kendala yang sering ditemui selama kegiatan PKL penulis di sekolah adalah rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Banyak siswa pasif, kurang bertanya, dan cenderung tidak antusias ketika guru memberikan penjelasan secara konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sesuai dengan karakteristik siswa yang membutuhkan pendekatan lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, salah satunya melalui model *game-based learning*.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru juga menjadi masalah lain. Penggunaan media konvensional yang monoton membuat siswa cepat bosan dan sulit berkonsentrasi. Padahal, inovasi media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti ekonomi.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *game-based learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa (Pratama & Hidayat, 2020). *Game-based learning* tidak hanya

membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* melalui tantangan pada permainan (Lestari, 2021).

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Salah satu bentuk permainan edukatif yang relevan digunakan adalah permainan Ular Tangga Quiz. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan tradisional Ular Tangga dengan menambahkan soal kuis pada kotak tertentu, sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi juga mempelajari materi sambil menjawab pertanyaan (Suryani, 2023). Media ini dapat menciptakan suasana kompetitif yang positif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman konsep melalui praktik langsung.

Ular Tangga adalah permainan papan tradisional yang terdiri dari kotak-kotak bernomor, dilengkapi gambar ular dan tangga. Pemain melempar dadu untuk menentukan langkah. Jika berhenti pada tangga, pemain naik lebih cepat; jika berhenti pada ular, pemain turun ke angka lebih kecil.

Ular Tangga edukatif adalah versi modifikasi permainan ini yang diberi tambahan soal, materi, atau tugas pada kotak tertentu sehingga permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki fungsi pembelajaran

Dalam kegiatan PKL, penulis menerapkan Ular Tangga Quiz sebagai media pembelajaran materi produksi untuk siswa kelas X. Media ini dipilih karena mudah digunakan, fleksibel dalam modifikasi, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Astuti & Ramadhan, 2020). Melalui uji coba ini, penelitian diarahkan untuk mengetahui efektivitas media Ular Tangga Quiz dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Ular Tangga Quiz dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa SMA, terutama pada materi produksi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran ekonomi di sekolah.

Penelitian ini dianggap penting sebagai upaya mengembangkan inovasi pembelajaran ekonomi di SMA. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini yang lebih menyukai aktivitas interaktif (Herlina, 2022). Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode penerapan langsung atau *implementation research* yang dilakukan selama kegiatan PKL.

Pendekatan ini dirancang untuk melihat secara nyata bagaimana media Ular Tangga Quiz diterapkan dalam pembelajaran ekonomi. Model penelitian yang digunakan mendekati bentuk *classroom action research* sederhana, karena melibatkan proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi selama pembelajaran berlangsung.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.3 di SMA N 1 Merangin, dengan jumlah peserta sebanyak 36 siswa. Seluruh siswa terlibat aktif dalam proses penerapan media pembelajaran dan menjadi sumber data utama dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi partisipasi siswa sebagai alat untuk menilai keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung; dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan yang merekam situasi pembelajaran; soal-soal yang dimasukkan ke dalam permainan Ular Tangga Quiz; serta hasil evaluasi siswa yang digunakan untuk melihat pemahaman mereka terhadap materi.

Prosedur kegiatan dimulai dari tahap persiapan, yaitu penulis menyiapkan media Ular Tangga Quiz sesuai dengan materi produksi. Setelah itu, guru memberikan apersepsi singkat untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Siswa kemudian bermain Ular Tangga Quiz dalam bentuk kelompok. Setiap kali pion berhenti pada kotak tertentu, mereka wajib

menjawab soal yang berkaitan dengan materi ekonomi. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan observasi terhadap partisipasi siswa. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan evaluasi akhir sebagai bentuk penguatan materi. Tahapan terakhir berupa refleksi untuk melihat efektivitas media dan mengevaluasi jalannya pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas siswa, wawancara ringan untuk mengetahui pendapat dan respons mereka, dokumentasi kegiatan, serta tes sederhana berupa pre-test dan post-test untuk melihat perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan melalui proses reduksi data untuk memilih informasi yang relevan, dilanjutkan dengan penyajian data agar lebih mudah dipahami, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Seluruh data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan temuan penelitian secara menyeluruh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum penggunaan media Ular Tangga Quiz, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Banyak di antara mereka yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya sedikit yang bertanya, dan sebagian besar mengalami kesulitan

dalam memahami materi produksi. Dominasi metode ceramah menyebabkan pembelajaran berlangsung satu arah sehingga siswa cenderung pasif. Kondisi ini juga terlihat pada hasil pre-test, di mana nilai rata-rata siswa hanya mencapai 62, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi yang diajarkan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media Ular Tangga Quiz dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima siswa. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan aturan permainan. Setiap kelompok secara bergiliran mengocok dadu untuk menggerakkan pion pada papan permainan. Ketika pion berhenti pada kotak yang berisi soal, seluruh anggota kelompok harus berdiskusi untuk menentukan jawaban. Jika jawaban benar, pion tetap berada pada posisinya; namun jika salah, kelompok harus mundur satu langkah. Gambar ular dan tangga yang terdapat pada papan permainan memberikan tantangan tambahan sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Soal-soal yang disiapkan pada kotak permainan mencakup berbagai aspek materi produksi, seperti pengertian produksi, faktor-faktor produksi yang meliputi alam, tenaga kerja, modal, dan kewirausahaan, proses produksi, tujuan produksi, hingga contoh-contoh kegiatan produksi yang dekat dengan kehidupan siswa. Selama permainan berlangsung, suasana kelas berubah menjadi jauh lebih hidup. Siswa tampak lebih bersemangat, tertawa,

bekerja sama, dan bahkan saling berebut untuk menjawab pertanyaan. Kelompok yang kalah tetap menunjukkan antusiasme, dan interaksi antar siswa meningkat secara signifikan. Perubahan suasana kelas ini menggambarkan bahwa media permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Berdasarkan lembar observasi, partisipasi siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 85% siswa tercatat aktif menjawab pertanyaan dan menunjukkan keterlibatan dalam permainan. Sekitar 75% siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, sementara hanya sekitar 5% siswa yang terlihat pasif. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan kondisi sebelumnya, di mana hanya sekitar 30% siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti Ular Tangga Quiz memiliki pengaruh nyata terhadap keaktifan siswa dalam belajar.

Selain peningkatan partisipasi, pemahaman siswa terhadap materi juga mengalami perkembangan yang cukup baik. Hasil post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82, mengalami kenaikan sekitar 20 poin dari hasil pre-test. Siswa juga mampu menyebutkan faktor-faktor produksi dengan benar, memberikan contoh kegiatan produksi yang ada di daerah mereka, serta mengaitkan konsep produksi dengan kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan media permainan berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Dalam pembahasan, keberhasilan penerapan media Ular Tangga Quiz dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, permainan ini mengandung unsur kompetisi dan kesenangan yang mampu memicu motivasi intrinsik siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Plass (2019) dalam teori motivasi berbasis permainan. Kedua, pembelajaran melalui kelompok mendorong siswa untuk saling berkolaborasi, sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Ketiga, media permainan membantu menjadikan konsep ekonomi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Keempat, penggunaan Ular Tangga Quiz membantu guru dalam mengelola kelas karena siswa menjadi lebih fokus, tidak bosan, dan tetap terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa media Ular Tangga Quiz sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran ekonomi SMA, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba media pembelajaran Ular

Tangga Quiz sebagai implementasi game-based learning pada mata pelajaran Ekonomi di SMA, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media Ular Tangga Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa selama proses permainan, antusiasme dalam menjawab pertanyaan, serta meningkatnya kolaborasi antar kelompok.

Selain itu, penerapan game-based learning melalui media ini terbukti membantu siswa memahami materi Ekonomi dengan lebih mudah. Penyajian soal-soal dalam bentuk permainan membuat siswa tidak merasa terbebani, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih natural dan kondusif. Media ini juga mampu mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara kelompok.

Secara keseluruhan, Ular Tangga Quiz terbukti layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena dapat meningkatkan pengalaman belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan membangun suasana kelas yang lebih hidup. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam mata pelajaran Ekonomi maupun mata pelajaran lain yang relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan serta penyusunan laporan ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses pelaksanaan kegiatan.

1. Bapak/Ibu Kepala Sekolah yang telah memberikan izin, kesempatan, serta fasilitas sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan dengan lancar di lingkungan sekolah.
2. Guru Pamong yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, evaluasi, dan masukan yang sangat membantu dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan di kelas.
3. Supervisor Lapangan dan Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan pendampingan, mengarahkan, serta mengawasi setiap tahap kegiatan sehingga penulis dapat belajar secara optimal.
4. Bapak/Ibu Guru SMA yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta membantu penulis selama berada di sekolah, baik dalam hal administrasi, pembelajaran, maupun koordinasi kegiatan harian.
5. Adik-adik kelas X.1 dan X.3 yang telah berpartisipasi aktif,

menunjukkan antusiasme, kerja sama, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kehadiran kalian sangat berarti bagi penulis dalam proses belajar mengajar.

Ucapan terima kasih ini tidak dapat menggantikan segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan, namun penulis berharap semoga seluruh pihak mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Semoga kegiatan dan laporan ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah, peserta didik, dan pihak-pihak terkait lainnya.

E. Daftar Pustaka

- Astuti, P., & Ramadhan, F. (2020). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 55–63.
- Hartono, A. (2020). *Pembelajaran Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Herlina, S. (2022). Inovasi pembelajaran ekonomi berbasis interaktif untuk generasi Z. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 12–21.
- Lestari, M. (2021). Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 88–102.
- Pratama, R., & Hidayat, T. (2020). Penerapan game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 101–112.
- Rahmawati, D. (2021). *Media Pembelajaran: Teori dan Implementasi di Sekolah Menengah*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, N., & Putra, B. (2021). Kemampuan berpikir analitis dalam pembelajaran ekonomi siswa SMA. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 5(1), 34–44.
- Suryani, L. (2023). Modifikasi Ular Tangga sebagai media pembelajaran interaktif di SMA. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 4(1), 45–53.
- Wahyuni, R. (2019). Kesulitan belajar siswa dalam memahami konsep produksi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 77–85.