

Volume 9 Nomor 1 April 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

**VOLUME 9
NOMOR 1**

**SINTANG
APRIL
2024**

**DOI
10.31932**

**E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS
GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

Melinda Ayu Oktafia[✉], Dhiah Fitrayati²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya Indonesia¹²

[✉]Corresponding Author Email: melinda.19023@mhs.unesa.ac.id

Author Email: dhiahfitrayati@unesa.ac.id

Article History:

Received: January 2024

Revision: March 2024

Accepted: March 2024

Published: April 2024

Keywords:

Snakes and Ladders

Media;

Feasibility;

Effectiveness

Abstract:

This study aims to develop teaching materials for snakes and ladders games, determine the feasibility of snakes and ladders learning media and the effectiveness of gamification-based snakes and ladders learning media. The limited experiment was limited to class X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo by dividing into control and experimental classes. This research uses the ADDIE development method with an R&D approach model conducted on grade X students of Hang Tuah 2 Sidoarjo High School. The data acquisition technique is done through a validation questionnaire to determine the feasibility of teaching materials and to determine the effectiveness of snakes and ladders media by using student learning outcomes. The results of data analysis refer to the results of the pre-test and post-test which are used to determine the increase in student learning outcomes, namely the N-Gain Test. The results showed that snakes and ladders learning media were able to improve student learning outcomes with the average value of N-Gain in the experimental group classified as high criteria. There is a significant difference in the improvement of student learning outcomes between the control group and the experimental group. Therefore, snakes and ladders learning media in economic subjects are suitable for use as one of the learning media for students in class X SMA / MA.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar permainan ular tangga, mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga dan efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis gamifikasi. Percobaan terbatas dilakukan terbatas di kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo dengan membagi menjadi kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dengan model pendekatan R&D yang dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Teknik perolehan data dilakukan melalui angket validasi guna mengetahui kelayakan bahan ajar dan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga yaitu dengan menggunakan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data mengacu pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan Uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen tergolong dalam kriteria tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran peserta didik dikelas X SMA/MA

Sejarah Artikel

Diterima: Januari 2024

Direvisi: Maret 2024

Disetujui: Maret 2024

Diterbitkan: April 2024

Kata kunci:

Media Ular Tangga;

Kelayakan;

Efektivitas.





How to Cite: Oktafia, M.A., Fitriyati, D. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (1) DOI : 10.31932/jpe.v9i1.3236

PENDAHULUAN

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meraih tujuan yang telah dirancang menjadikan proses pembelajaran tersebut dinyatakan berkualitas (Sriwahyuni 2019). Perwujudan dalam keberhasilan menyediakan pembelajaran yang berkualitas perlu adanya faktor-faktor pendukung seperti kecakapan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas hingga ketepatan pemilihan bahan ajar dan media belajar yang akan diterapkan. Seorang guru diharuskan memiliki kemampuan untuk melakukan inovasi dengan kreatif serta berpikir unik di mana salah satunya dapat diterapkan dalam pemilihan media belajar yang sesuai (Haryadi, Nuraini, and Kansaa 2021). Pemilihan media belajar yang tepat dapat mengurangi kejenuhan peserta didik selama kegiatan belajar, selain itu adanya inovasi dalam setiap proses belajar dapat memikat peserta didik agar termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi kebutuhan mendasar yang diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran berkualitas yang dapat berdampak pada ketuntasan atau bahkan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pada aturan Kemendikbud menyatakan bahwa satu kelas dinyatakan memiliki ketuntasan klasikal belajar apabila kelas tersebut memiliki $\geq 85\%$ peserta didik tuntas dalam belajarnya (Muliyantini and Parmiti 2017). Mengacu pada ketentuan tersebut, dari hasil pra penelitian pada peserta didik kelas X2 di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo diketahui

ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 75%. Kondisi tersebut menjelaskan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yakni kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan khususnya materi lembaga keuangan pada mata pelajaran ekonomi. Materi lembaga keuangan memiliki cakupan materi yang luas dan bersifat teoritis, selain itu sebagian besar materi bersifat dimensi pengetahuan faktual dan konseptual dengan penyajian bacaan yang mengarahkan peserta didik untuk menghafal dan harus memahami setiap konsep. Banyaknya kebutuhan materi yang harus diterima dan dipelajari peserta didik tidak berbanding lurus dengan banyaknya waktu yang tersedia, sehingga keterbatasan jam mengajar menjadi salah satu kendala yang cukup serius dalam proses pemahaman peserta didik. Selain itu, permasalahan juga disebabkan karena belum terwujudnya media pembelajaran secara komprehensif dan pemanfaatan yang kurang mendukung menjadikan peserta didik merasa jenuh dan proses pembelajaran ekonomi berlangsung kurang maksimal.

Solusi dari permasalahan tersebut yakni perlu adanya bahan ajar yang bersifat praktis serta memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik untuk memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian Begawanita (2021) yang membuktikan media pembelajaran mampu memberikan pengaruh terhadap kenaikan hasil belajar peserta didik. Gamifikasi



merupakan metode pendekatan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa elemen yang diadaptasi dari permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih santai (Altomari and Valenti 2023). Media pembelajaran ular tangga merupakan media berbasis gamifikasi yang dipilih peneliti untuk menjadi solusi dari permasalahan di atas.

Media pembelajaran ular tangga mampu menyederhanakan luasnya cakupan materi lembaga keuangan tanpa mengurangi isi materi per indikator pembelajaran, sehingga tetap berdasar pada tujuan pembelajaran dan memaksimalkan jam mengajar yang tersedia. Selain itu, jika dikombinasikan dengan unsur gamifikasi diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dan tertantang pada proses pembelajaran karena peserta didik akan terlibat langsung ke dalam permainan. Penelitian Nugrahani & Rupa (2017) juga menyebutkan salah satu kelebihan media belajar ular tangga yaitu meningkatkan kualitas belajar dan bersifat efektif dalam meningkatkan daya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran. Penelitian serupa juga dilakukan Wati (2021) yang menerangkan bahwa pengembangan media ular tangga dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik dengan memberikan sumbangan 45% terhadap peningkatan ketuntasan belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti memiliki keterarikan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan tujuan menghadirkan inovasi ke dalam media pembelajaran melalui pemanfaatan permainan ular tangga dalam memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah

memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran peserta didik dengan lebih efektif. Dalam pengembangan ini, media pembelajaran dihadirkan dengan tambahan unsur gamifikasi, yang melibatkan aspek tantangan dengan sistem pengurangan dan penambahan poin. Sehingga diharapkan dapat mendorong minat dan motivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengaplikasikan metode pengembangan *Research and Development* (RnD) dengan landasan model ADDIE. Dalam penelitian Cahyadi (2019) model ADDIE merupakan proses intruksional melalui fase pertama yakni analisis (*analyze*) yang meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakter peserta didik. Fase kedua yakni perancangan (*design*) dengan kegiatan merencanakan indikator pembelajaran dan membuat skema skenario ular tangga ekonomi sebagai media dalam proses pembelajaran. Fase ketiga yakni pengembangan (*development*) dengan melakukan pembuatan produk berdasarkan hasil verifikasi kelayakan bahan ajar dengan ahli materi dan ahli media. Berikutnya fase ketiga yakni implementasi (*implementation*) dilakukan dengan pengimplementasian hasil produk media pembelajaran secara terbatas, sehingga mendapatkan output yang kemudian dilakukan penilaian berupa revisi akhir dalam kesinambungan dengan apa yang menjadi harapan dalam produk ular tangga ekonomi di mana hal ini dilakukan pada tahap yang terakhir evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini nantinya akan dikembangkan suatu produk berupa bahan ajar berbentuk permainan ular tangga pada



materi lembaga keuangan. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas X1 dan X2 di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo dengan total 64 peserta didik. Kelas yang dijadikan subjek uji coba terbatas yakni kelas dengan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dan pertimbangan terhadap hasil pembelajaran ekonomi pada materi lembaga keuangan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara langsung untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi guru maupun peserta didik saat kegiatan pembelajaran.

Pengujian dilakukan dengan model eksperimen, model ini dipilih agar peneliti mengetahui perbandingan efektifitas mengajar menggunakan media pembelajaran dan mengajar secara konvensional. Eksperimen dilakukan memakai dua kelompok yaitu kelas X1 dan X2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo dengan membandingkan sampel kelompok yang tidak menerapkan media pembelajaran ular tangga sebagai kelompok kontrol dengan sampel kelompok yang menerapkan media pembelajaran ular tangga sebagai kelompok eksperimen. Dengan demikian model eksperimen dapat dicerminkan sebagai berikut :

$$\begin{array}{ccc} O_1 \times O_2 & & \\ \downarrow & \downarrow & \\ O_3 \times O_4 & & \end{array}$$

Pemberian pretest pada kedua kelas bermaksud untuk mengetahui letak pemahaman awal dari kedua kelas tersebut. O_1 merupakan nilai awal kelas eksperimen atau bisa disebut pretest, dan O_3 adalah nilai awal kelas kontrol. Berikutnya untuk melihat perbedaan hasil belajar kedua kelompok yaitu antara kelompok yang memakai media ular tangga ekonomi dan tidak memakai media pembelajaran ekonomi menggunakan analisis post test

dimana O_2 adalah hasil dari kelas eksperimen setelah diajar dengan media ular tangga, sementara O_4 adalah hasil kelas kontrol yang diajarkan tanpa media pembelajaran.

Analisis dilakukan dengan memanfaatkan instrument validasi untuk validasi media dan butir soal. Kemudian pada lembar instrumen pretest posttest menggunakan soal obyektif pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dengan 5 pilihan ganda dalam tiap butirnya. Penyusunan soal butir pretest dan posttest didasarkan pada indikator kompetensi dasar dari materi lembaga keuangan. Analisis kelayakan media pembelajaran ular tangga didasarkan pada perhitungan Sugiono (2016) yakni dengan menghitung persentase dari skor yang diperoleh. Setelah mengetahui persentase, langkah selanjutnya menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media melalui analisis tingkat kelayakan dengan berdasarkan pada:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Kurang Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: Diadaptasi dari (Astari & Sumarno 2020)

Maka dari itu permainan ular tangga dikatakan pantas dipergunakan sebagai media pembelajaran bila mendapatkan nilai $\geq 61\%$ dengan parameter sangat layak atau layak yang diperoleh dari hasil validasi dan penilaian peserta didik. Pada penelitian ini juga diterapkan pretest dan posttest untuk membandingkan hasil belajar kelas yang menerapkan media (kelas eksperimen) dan

kelas yang tidak menerapkan media (kelas kontrol), sehingga dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, uji mann whitney dan uji n gain score untuk menentukan kelayakan ular tangga berbasis gamifikasi sebagai media belajar dalam kegiatan pembelajaran pada materi lembaga keuangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penerapan ular tangga berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran yang telah diimplikasikan pada peserta didik kelas X di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo terbagi atas dua bagian yakni proses pengembangan media ular tangga dan hasil pengembangan ular tangga sebagai media pembelajaran. Hasil dari pengembangan media ular tangga meliputi hasil validasi ahli, kepraktisan media ular tangga dan tingkat efektivitas pada permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam materi lembaga keuangan.

Berdasarkan proses pengembangan media ular tangga, dapat diuraikan tiap tahap pengembangan yang telah dilakukan. Tahap analisis mencakup beberapa aspek, dimulai dari analisis kebutuhan guru dan peserta didik, karakter peserta didik, serta analisis kurikulum. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, ditemukan bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik rendah, hanya mencapai 75% dari KKM. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan, serta kesulitan mereka dalam memahami materi yang begitu banyak. Selain itu, keterbatasan jam pelajaran tanpa didukung oleh media pembelajaran yang efektif juga menjadi faktor penyebab kurang optimalnya penerimaan materi oleh peserta didik.

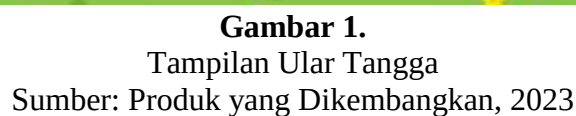
Untuk mengatasi kondisi tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan menyediakan bahan ajar berupa ular tangga berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi lembaga keuangan.

Sebagaimana hasil penelitian Nurhikmah *et al.* (2023) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik, sehingga peserta didik mampu menemukan solusi, mencari peluang, dan menemukan keterampilan yang diperoleh dalam lingkungan belajar yang menyenangkan (Altomari and Valenti 2023). Lingkungan belajar yang baik akan memberikan pengaruh baik yang kuat pula baik dalam proses belajar maupun pencapaian hasil belajar peserta didik (Syahrudin 2022).

Analisis karakter peserta didik dilakukan dengan wawancara langsung pada siswa kelas X dan guru ekonomi di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Ditemukan bahwa siswa cenderung pasif saat pembelajaran dan kurang merespon guru, sehingga pembelajaran menjadi satu arah tanpa interaksi. Selain itu, media pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Hal ini sesuai dengan observasi bahwa lebih dari 65% siswa memiliki gaya belajar kinestetik, suka belajar sambil bergerak atau bermain. Sejalan dengan rancangan yang diberikan peneliti yaitu mengaplikasikan ular tangga berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mampu mendorong peningkatan hasil belajar. Temuan ini didukung oleh penelitian Hartini *et al.* (2017), yang



Tahap desain, dilakukan dengan membuat perancangan materi dan rancangan ular tangga termasuk dari bentuk, fitur, aturan main dan isi dari media ular tangga. Ular tangga ekonomi akan didesain menggunakan Adobe Photoshop CC 2021 dan Adobe Illustrator berbentuk persegi terdiri dari 20 kotak dengan warna yang berbeda dimana masing – masing kotak berisikan 4 variasi soal yang berbeda tingkat kesukaran.



Tampilan Ular Tangga

Sumber: Produk yang Dikembangkan, 2023

ATURAN

PERMAINAN ULAR TANGKA

1. Dibuat permainan ulat-tika 3-4 kelompok
2. Setiap kelompok mendapatkan modal 20 point
3. Setiap permainan dimulai setiap kelompok mendapatkan satu kali untuk memulai kelompok selanjutnya (dalam permainan)
4. Setiap kelompok harus memiliki lembaran modal maksimal 30 untuk mendapatkan ulat-tika baru
5. Jika salah satu kelompok mendapatkan lebih-dari angka 6 berbetuk lebih maka akan mendapatkan giliran pertama kemudian selanjutnya, sedangkan kelompok yang telah mendapatkan ulat-tika 5 hingga 7 giliran maka diabaikan dan kalah
6. Mulaian permainan dari kotak 1 atau start dari betahak di kotak 2 atau tidak
7. Terdapat 3 warna berbeda di setiap kotak sesuai dengan warna kartu soal
8. Pemain yang mendapat di kotak harus menjawab kartu soal sesuai warna setiap setiap kelompok diberi waktu 1 menit untuk menjawab, jika telah dari 2 menit pemain dapat pindah ke kotak selanjutnya atau dapat memilih yang dapat menjawab soal daripada tidak akan mendapatkan point +2
9. Jawaban dari soal soal akan diberikan kepada para bagian tangan, jika pemain dapat menjawab soal maka pemain dapat naik tangga dan mendapatkan free point selanjutnya 3 dan tidak dibatasi untuk menjawab soal pilihan ganda di ujung tangga. Tetapi jika pemain tidak mampu menjawab soal maka pemain maka pemain tidak dapat naik tangga dan harus menunggu selanjutnya untuk selanjutnya
10. Jika pemain menjawab kotak kepada ada maka pemain diberikan giliran menjawab soal awal dan selanjutnya jika pemain tidak menjawab dengan jika dari langkah modal pemain tidak akan turun menuju awal atau pemain selanjutnya jika jawaban salah maka point dikurangi 2 dan permainan harus terus menerus jika ada masalah masalah selanjutnya atau, terhitung yang diberikan oleh lawan yang diotak
11. Kartu 1-10 akan berganti-tanggan jika benar berbetuk modal
12. Mulaian permainan ulat-tika 3-4 kelompok
13. Kelompok yang berbetuk lebih modal lebih akan mendapatkan point +10
14. Pemain yang mencapai jumlah poin lebih tinggi adalah kelompok pemenang (para 1)
15. Kelompok yang mendapatkan poin 3 akan mendapatkan hadiah yang sesuai

Tampilan Aturan Ular Tangga
Sumber: Produk yang Dikembangkan,
2023

Kartu soal dibuat dalam bentuk 64 soal pilihan ganda dan 16 soal esai sebagai bentuk variasi soal pada 20 kotak ular tangga. Kartu soal dibuat dengan memperhatikan tingkat kesukaran soal C1 – C6 dan juga terdiri dari dua warna yang berbeda yaitu merah, hijau dan biru.



Gambar 1.

Tampilan Kartu Soal

Sumber: Produk yang Dikembangkan, 2023

Pembuatan dadu dalam permainan ular tangga menggunakan kardus yang dibentuk kubus lalu ditempelkan kertas hitam di atasnya dan membuat bulatan sebanyak butir dadu.



Gambar 2.

Dadu Ular Tangga

Sumber: Produk yang Dikembangkan, 2023

Perencanaan tersebut kemudian dilakukan validasi materi dan validasi media oleh validator untuk mengetahui bahwa produk media pembelajaran ular tangga dapat menyelesaikan masalah dengan efektif. Tahap ini dilakukan oleh dua validator dari dosen program studi Pendidikan Ekonomi FEB UNESA selaku ahli media oleh Dhiah Fitrayati, S.Pd., M.E, dan ahli materi oleh Heni Purwa Pamungkas, S.Pd., M.Pd dimana terdapat 9 pernyataan yang digunakan dalam validasi media yang berkaitan dengan kesesuaian elemen yang dimasukkan, penggunaan bahasa yang mudah dipahami hingga pada kejelasan panduan dalam pengaplikasian media ular tangga dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan melaksanakan uji coba media ular tangga berbasis gamifikasi yang telah divalidasi kepada peserta didik kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada kelas X2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X1 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas terdiri 34 peserta didik. Uji coba dilakukan dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui kedudukan awal pemahaman peserta didik terhadap materi lembaga keuangan. Berikutnya pada kelas X2 diberikan *treatment* berupa media pembelajaran ular tangga ekonomi dengan 1 x 45 JP sehingga pada proses berikutnya diperoleh perbedaan hasil belajar kedua kelompok dengan dilakukan pengambilan nilai *posttest* pada kelas X2.

Tahap evaluasi, dilakukan dengan kegiatan peneliti dalam menilai hasil validasi dari validator ahli materi dan ahli media oleh dosen ahli, penilaian angket kepraktisan bahan ajar oleh guru dan peserta didik, serta hasil dari efektivitas bahan ajar berdasarkan analisis perolehan

skor hasil belajar siswa. Adapun tujuan dilakukannya evaluasi yaitu mengetahui seberapa layak dan efektif bahan ajar permainan ular tangga ini bila digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo pada materi lembaga keuangan. Hasil evaluasi menunjukkan beberapa hal. Pertama, skor rata-rata dari validasi ahli media adalah 44 dari maksimal 55, dengan persentase 80%. Selanjutnya, pada validasi soal, skor yang diperoleh adalah 52 dari maksimal 65, dengan persentase yang sama, yaitu 80%. Berdasarkan Kriteria Kelayakan, hasil ini menunjukkan bahwa media Permainan Ular

Tangga Ekonomi berbasis Gamifikasi sudah layak digunakan dan diujicoba dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi.

Kedua, efektifitas media ular tangga dalam proses pembelajaran dilihat berdasarkan peningkatan dan pemahaman peserta didik, sebagaimana yang disampaikan (Hafsah et al., 2016) bahwa media dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun uji yang dilakukan yakni Uji Gain Score yang bertujuan meninjau peningkatan pemahaman peserta didik yang terbagi atas beberapa kategori, diantaranya:

Tabel 2. Hasil Uji Gain Score

Kelas	Rata Rata		N-Gain		Ket
	Pre Test	Post Test	Skor	%	
Eksperimen	48,67	85,83	77,62	77	Tinggi
Kontrol	54,41	57,45	44,018	44	Kurang

Sumber: data diolah peneliti, 2023

Berdasarkan *pretest* yang dilakukan peneliti, diketahui nilai *pretest* dari 34 peserta didik kelas X2 tidak ada yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, namun setelah dilakukan *treatment* penerapan media ular tangga dilihat berdasarkan hasil *posttest* terdapat 28 peserta didik mampu melampaui kriteria ketuntasan belajar. Perhitungan pada uji N-Gain memperoleh skor 77,62% yang artinya hasil belajar peserta didik pada materi lembaga keuangan mengalami peningkatan dalam kategori tinggi dan tergolong pada kategori sangat efektif apabila diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media ular tangga berbasis gamifikasi menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran dalam materi lembaga keuangan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang akan berdampak pada pemahaman dan peningkatan hasil

belajarnya. Artinya media ular tangga berbasis gamifikasi menjadi pilihan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka.

Penelitian ini didukung oleh Akbarini et al. (2018), yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil dari penelitian pengembangan ini juga sejalan dengan temuan sebelumnya oleh Wati (2021) dan Wijayanti serta Nurseto (2016), yang menyimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran layak digunakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Temuan ini juga mendukung teori Symbol System yang diajukan oleh G. Salomon, yang

menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran tergantung pada kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, isi, dan tugas. Media permainan ular tangga memanfaatkan elemen visual yang disajikan secara sistematis, menantang, dan menarik bagi peserta didik, sambil menyesuaikan tugas dengan karakteristik permainan sehingga tidak memberatkan peserta didik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan, media pembelajaran ular tangga ekonomi berbasis gamifikasi terbukti telah dikembangkan sesuai dengan tahapan yang seharusnya, yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengembangan media ini secara keseluruhan dinilai "Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X2 di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Dari penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang diantaranya peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan fitur-fitur dalam permainan ular tangga dan mengadaptasinya ke dalam aplikasi smartphone yang mendukung permainan multiplayer, sehingga dapat diakses dengan lebih mudah oleh peserta didik. Selain itu, permainan ular tangga dapat diperluas cakupannya dengan menyertakan materi yang lebih luas dan dapat disebarluaskan ke berbagai SMA/MA di seluruh wilayah.

DAFTAR PUSTAKA

Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. (2018). *The Development Of Lectora Inspire-*

Based Interactive Learning On General Administration Subject. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 72–79.

Altomari, N., & Valenti, A. (2023). *Gamification As A Tool For Learning And Assessment Of Soft Skills At School*. *Formare*, 23, 161–169.

Astari, J. I. R. & Sumarni, W. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik bermuatan etnosains guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Chemistry in Education*, 9(2). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>

Begawanita, N. (2021). *The Influence Of Learning Creativity, Learning Independence And E-Learning On Student Learning Outcomes*. *SSRN Electronic Journal*.

Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.

Hafsah, N. R. J., Rohendi, D., & Purnawan, P. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 106.

Hartini, S., et al. (2017). *Developing Learning Media Using Online Prezi Into Materials About Optical Equipments*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.

Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.



- Muliyantini, P., & Parmiti, D. P. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 1(2), 91.
- Nugrahani, R., & Seni Rupa, J. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1), 35–44.
- Nurhikmah, H., Aswan, D., Bena, B. A. N., & al. (2023). *Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas*. CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 146-155.
<https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.2074>
- Sriwahyuni, N. (2019). *Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Proses Pembelajaran Berkualitas Melalui Supervisi Akademik Dengan Teknik Kunjungan Kelas Pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 51–57.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian* (Cetakan 23). Alfabeta.
- Syahrudin, H. (2022). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi SMA se-Kota Putussibau*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 7(1), 195–205.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 68–73.
- Wijayanti, T., & Nurseto, T. (2016). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi*. Prosiding Seminar Nasional: Penguatan Hubungan antara Pengembangan Keterampilan, Pendidikan, dan Ketenagakerjaan Generasi Muda, 228–234.

