



Pengembangan Media Pembelajaran Materi Pasar Dan Harga Berbasis Simulasi Pasar Di Kelas X-3 SMAN 1 Gondanglegi

Muhammad Ridho Galang Puji Ramadhani¹, Yonathan Daiva²
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: muhammad.ridho.2304316@students.um.ac.id

ABSTRACT

Innovation in learning is expected to enhance students' interest and engagement in the topic of markets and price formation for Grade X Economics in high school. This study aims to develop a real-market simulation-based learning media using the Problem Based Learning (PBL) approach through a Research and Development (R&D) model based on ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 32 students of class X-3 at SMAN 1 Gondanglegi Malang (16 males, 16 females) during February May 2026. Data were collected via pretest-posttest (20 questions), ARCS motivation questionnaire (15 Likert items), activity observation, and expert validation; analysis employed N-Gain, percentages, and quantitative descriptive methods. Results indicate the media is valid (90% by the guiding teacher), effective (N-Gain 0.62 medium; pretest 55.23 to posttest 82.67), with student engagement at 90.6% (from baseline 25%) and learning motivation at 83.2% (very good category). The simulation using authentic props (rice, chilies, play money) on the school field excels due to its multisensory nature and alignment with the Merdeka Curriculum, integrating PBL, dual coding, ARCS, and experiential learning theories.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), market simulation, learning media, markets and prices, Grade X Economics

ABSTRAK

Inovasi pembelajaran diharapkan meningkatkan minat dan keaktifan siswa pada materi pasar dan terbentuknya harga di kelas X Ekonomi SMA. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis simulasi pasar nyata dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) menggunakan model Research and Development, Development (R&D) berbasis ADDIE (Analysis, Design, Implementation, Evaluation) dan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X-3 SMAN 1 Gondanglegi Malang (16 laki-laki, 16 perempuan) pada Februari-Mei 2026, dengan data dikumpul melalui tes pretest-posttest (20 soal), angket motivasi ARCS (15 item Likert), observasi keaktifan, dan validasi ahli; analisis menggunakan N-Gain, persentase, dan deskripsi kuantitatif. Hasil menunjukkan media valid (90% oleh guru pamong), efektif (N-Gain 0,62 sedang; pretest 55,23 menjadi posttest 82,67), dengan keaktifan siswa 90,6% (dari baseline 25%), dan motivasi belajar 83,2% kategori sangat baik. Simulasi menggunakan props autentik (beras, cabai, uang mainan) di lapangan sekolah unggul karena multisensori dan relevan Kurikulum Merdeka, mengintegrasikan teori PBL, dual coding, ARCS, dan experiential learning.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), simulasi pasar, media pembelajaran, pasar dan harga, Ekonomi kelas X

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus mengalami perkembangan pesat seiring tuntutan inovasi dalam metode dan media pembelajaran. Pendekatan pembelajaran inovatif tidak hanya mampu memperbaiki sistem pengajaran konvensional, tetapi juga meningkatkan mutu pendidikan secara signifikan melalui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.



Dalam praktik pendidikan saat ini, peran pengajar telah bergeser dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar interaktif dan bermakna. (Raztiani & Permana, 2019) menegaskan bahwa pengajaran efektif adalah pengajaran yang bersifat metodis, sistematis, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa metode ceramah dengan media buku teks masih mendominasi proses KBM di sekolah menengah, khususnya mata pelajaran ekonomi.

Metode ceramah konvensional memiliki kelemahan mendasar yang terbukti secara empiris. Penelitian di SMA Jawa Timur menemukan siswa yang diajar ceramah pada materi ekonomi hanya mencapai rata-rata nilai 62-68 dengan pemahaman konsep pasar 43%, jauh di bawah KKM 75 kurikulum Merdeka Belajar (Anggraeni & Widodo, n.d.) Observasi menunjukkan hanya 15-20% siswa aktif berpartisipasi, sementara 80% pasif, dengan indikator bertanya dan diskusi di bawah 2.0 skala 5. Survei 250 siswa kelas X semester 2025 mengungkapkan 67% mengaku tidak paham dinamika pasar setelah 2x40 menit ceramah.

Data serupa dari studi lain memperkuat temuan ini. Di SMAN 3 Bone, metode ceramah menghasilkan pemahaman ekonomi hanya 62,7%, dipengaruhi rendahnya keterlibatan siswa. Tingkat ketuntasan belajar sering di bawah 50%, dengan siswa merasa jenuh karena suasana monoton dan kurang variasi media. Khusus materi pasar dan terbentuknya harga, yang bersifat abstrak, ceramah gagal membangun pemahaman mendalam karena minim pengalaman nyata

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis simulasi pasar nyata dengan Problem Based Learning (PBL) yang low-tech dan hands-on. Simulasi ini melibatkan 32 siswa kelas X-3 SMAN 1 Gondanglegi berperan sebagai penjual dan pembeli menggunakan props lokal: beras, minyak goreng, telur, cabai sebagai komoditas; koin plastik sebagai uang; di kelas sebagai pasar mini; dengan 4 ronde tawar-menawar.

PBL memicu masalah autentik seperti "Bagaimana harga beras naik saat panen gagal?", melatih berpikir kritis dan kolaborasi (Ramadhan, 2021). Pendekatan ini mengubah siswa dari pasif menjadi aktif, dari hafalan menjadi pengalaman fisik merasakan keseimbangan penawaran-permintaan. (Raztiani & Permana, 2019). membuktikan media interaktif non-digital tingkatkan motivasi hingga 35% melalui pengalaman multisensori.

Penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas X Ekonomi SMAN 1 Gondanglegi periode Mei 2026. Pengembangan ini diharapkan menciptakan pembelajaran ekonomi yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata. Tabel berikut membandingkan media konvensional dengan simulasi pasar nyata:

Tabel 1. Pembeding Media

Indikator	Ceramah + buku teks	Decision
Rata-rata nilai	62-68 (dibawah KKM 75)	Target >80 (peningkatan 20-25%)
Keaktifan Siswa	15-20% aktif	85-95% aktif (semua berperan)
Pemahaman Konsep pasar	43% paham	80-90% (pengalaman langsung)
Keterlibatan Sensorik	Visual + auditif	Multisensori (tactile + kinestetik)
Biaya	Rp0	Rp150.000/kelas (reus)

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis simulasi pasar nyata dengan Problem Based Learning (PBL) yang low-tech dan hands-on. Simulasi ini melibatkan 32 siswa kelas X-3 SMAN 1 Gondanglegi berperan sebagai penjual dan pembeli menggunakan props lokal: beras, minyak goreng, telur, cabai sebagai komoditas; koin plastik sebagai uang; di kelas sebagai pasar mini; dengan 4 ronde tawar-menawar.

PBL memicu masalah autentik seperti "Bagaimana harga beras naik saat panen gagal?", melatih berpikir kritis dan kolaborasi (Ramadhan, 2021). Pendekatan ini mengubah siswa dari pasif menjadi aktif, dari hafalan menjadi pengalaman fisik merasakan keseimbangan penawaran-



permintaan. (Raztiani & Permana, 2019). membuktikan media interaktif non-digital tingkatkan motivasi hingga 35% melalui pengalaman multisensori.

Penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas X Ekonomi SMAN 1 Gondanglegi periode Mei 2026. Pengembangan ini diharapkan menciptakan pembelajaran ekonomi yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata.

METODE

Berdasarkan judul yang telah dirumuskan, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran, dengan produk utama berupa media simulasi pasar berbasis Problem Based Learning (PBL) yang dirancang untuk materi "Pasar dan Terbentuknya Harga" pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA, di mana seluruh proses pengembangan dilakukan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bersifat sistematis, iteratif, dan terstruktur untuk memastikan media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif bagi siswa SMA di wilayah pedesaan seperti SMAN 1 Gondanglegi Malang.

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas X-3 SMAN 1 Gondanglegi (16 laki-laki, 16 perempuan) yang dipilih karena tepat pada semester tersebut mereka sedang mempelajari materi "Pasar dan Terbentuknya Harga" sesuai silabus Kurikulum Merdeka Belajar. Pemilihan kelas ini sangat strategis karena waktunya pas untuk langsung mengaplikasikan simulasi pasar nyata. Pembelajaran dibimbing oleh mahasiswa asistensi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang selama Februari-Mei 2026. Dari proses ini, kami mengumpulkan data kualitatif seperti masukan dari satu guru pamong SMAN 1 Gondanglegi tentang media dan materi, pengamatan aktivitas siswa saat simulasi, serta saran perbaikan desain, dan data kuantitatif berupa skor pretest-posttest (20 soal: 10 pilihan ganda, 10 esai) serta angket motivasi belajar (15 pertanyaan skala Likert dengan reliabilitas Cronbach $\alpha > 0,7$).

Data tersebut dikumpulkan melalui serangkaian teknik pengumpulan data yang komprehensif, meliputi observasi menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencatat indikator keaktifan siswa selama simulasi seperti tingkat partisipasi dalam peran penjual/pembeli, kemampuan kolaborasi antar kelompok, serta proses berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah harga. Tes pretest-posttest yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi media untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep. Angket motivasi belajar yang disebarakan pasca implementasi untuk menangkap persepsi siswa terhadap pengalaman simulasi pasar. Validasi ahli melalui lembar penilaian dengan skala 1-4 (sangat baik hingga sangat kurang) yang mencakup aspek desain, konten materi, kelayakan teknis, dan presentasi; serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan yang mendokumentasikan penggunaan props fisik seperti komoditas lokal (beras, cabai, minyak goreng), uang mainan dari koin plastik, dan tata letak pasar mini di lapangan sekolah seluas 8x10 meter.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator ARCS	item	Decision
Minat	1,2,3	15 point
Perhatian	4,5,6	15 point
Keaktifan	7,8,9	15 point
Ketekunan	10,11,12	15 point
Respon	13,14,15	15 point
TOTAL	15 item	75 point

Tabel 3. Angket Motivasi Belajar

Skala	Keterangan
5	Sangat setuju(SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu ragu (R)
2	Tidak setuju (TS)



1 Sangat tidak setuju
(STS)

Penelitian ini menggunakan analisis berupa teknik deskripsi kuantitatif. Data hasil angket akan dianalisis dengan menghitung skor dan presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Skor yang diperoleh
- N = Skor maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

- 81%–100% = Sangat Baik
- 61%–80% = Baik
- 41%–60% = Cukup
- 21%–40% = Kurang
- 0%–20% = Sangat Kurang

Tabel 4. Kisi-Kisi Pretest & Posttest

Kompetensi dasar	Indikator	Item	Bobot
Elastisitas	Elastisitas permintaan dan penawaran	1-5	4 pt / soal
		4, 5, 6	15 point
Permintaan		6-10	6-10
Penawaran		11-15	11-15
Keseimbangan		16-20	16-20
TOTAL		20	20

Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, dilakukan analisis peningkatan pemahaman siswa akan dihitung melalui rumus N-Gain sebagai berikut:

Hasil N-Gain kemudian dikategorikan sebagai berikut:

- $g \geq 0,7$ = Tinggi
- $0,3 \leq g < 0,7$ = Sedang
- $g < 0,3$ = Rendah

Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila hasil perhitungan N-Gain menunjukkan kategori sedang atau tinggi serta didukung oleh peningkatan skor motivasi belajar siswa (Wahab et al., 2021).

Tabel 5. Kisi-Kisi Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Item
1	Isi	Relevansi silabusi pasar kelas X	1-3
2	Kontruksi	Prosedur simulasi	4-6
3	Teknis	Biaya dan ruang kelas	7-9
4	Inovasi	PBL materi	10

Kriteria Interpretasi:

- 91-100% = Sangat Valid
- 81-90% = Valid
- 71-80% = Cukup (Revisi Minor)
- $\leq 70\%$ = Tidak Valid

Validitas media dihitung dengan menjumlahkan skor dari 10 item yang dinilai oleh satu guru pamong SMAN 1 Gondanglegi menggunakan skala 1-4 (1=sangat kurang, 4=baik). Total skor maksimal adalah 40 poin (10 item \times skala 4). Persentase validitas diperoleh dengan membagi total skor yang diberikan guru dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%.(Keller, n.d.) Sebagai



contoh, jika guru pamong memberikan skor total 36 poin, maka validitas dihitung sebagai $V = 36/40 \times 100\% = 90\%$. Perhitungan ini dilakukan menggunakan rumus Excel =SUM(B2:B11)/40 100 pada lembar kerja Microsoft Excel untuk memastikan akurasi dan transparansi hasil. Media dinyatakan valid jika persentase validitas mencapai atau melebihi 80%, sehingga layak digunakan pada tahap implementasi pembelajaran.

Tabel 6. Kisi-Kisi Observasi Keaktifan

No	Indikator	Deskripsi aktif	Bobot
1	Partisipasi	Ikut-tawar menawar	-
2	Kolaborasi	Kerja kelompok	-
3	Diskusi	Diskusi harga	-
4	Hands -on	Menggunakan props	-

Rumus menghitung keaktifan

Kriteria:

$\geq 80\%$ = Praktis

60-79% = Cukup Praktis

$< 60\%$ = Tidak Praktis

Observer mencatat siswa yang menunjukkan 3 indikator aktif (tawar-menawar, kolaborasi, diskusi, hands-on) selama simulasi 80 menit. Siswa aktif ditandai \checkmark . Persentase keaktifan = (siswa \checkmark / 32 siswa) \times 100%. Contoh: 29 siswa aktif = 90,6%. Excel: =COUNTIF(B2:B33,1)/32100. Observasi dilakukan 2x: baseline ceramah (minggu 1) dan simulasi pasar (minggu 5).

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Alur tersebut memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga teruji validitas dan efektivitasnya secara sistematis dalam lingkungan belajar nyata.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan utama dari model ADDIE sebagai berikut:

- 1) Analysis (Analisis): Tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan pembelajaran dan masalah yang terjadi di lapangan, di mana metode ceramah konvensional masih mendominasi proses kegiatan belajar mengajar (KBM) mata pelajaran ekonomi.
- 2) Design media pembelajaran (Perancangan): berbasis Peneliti simulasi menyusun pasar rencana nyata yang pembuatan mengintegrasikan pendekatan Problem Based Learning (PBL) dan teori belajar relevan seperti dual coding, ARCS, serta experiential learning.
- 3) Development (Pengembangan): Proses pembuatan media dengan menggunakan alat peraga autentik (seperti beras, cabai, dan uang mainan) yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pasar dan terbentuknya harga.
- 4) Implementation (Implementasi): Media diujicobakan kepada 32 siswa kelas X-3 di SMAN 1 Gondanglegi selama periode Februari hingga Mei 2026 untuk melihat respon dan partisipasi langsung siswa dalam simulasi.
- 5) Evaluation (Evaluasi): Peneliti melakukan penilaian terhadap validitas media (oleh guru pamong), efektivitas hasil belajar (menggunakan pretest-posttest dengan analisis N-Gain), serta mengukur motivasi (angket ARCS) dan keaktifan siswa selama proses simulasi.

Untuk memastikan hasil penelitian yang akurat, peneliti menerapkan desain eksperimen sederhana serta instrumen pengumpulan data yang komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media simulasi pasar nyata berbasis Problem Based Learning (PBL) yang divalidasi guru pamong dengan skor 90% (36/40 poin). Tingginya validitas ini sejalan dengan teori expert judgment Sugiyono (2019) yang menekankan peran validator kontekstual. Aspek teknis mendapat penilaian tinggi karena biaya Rp50.000 realistis untuk SMA negeri, mengkonfirmasi temuan Ramadhan (2021) bahwa validasi lokal esensial.

Efektivitas N-Gain 0,62 (pretest 55,23 \rightarrow posttest 82,67) termasuk kategori sedang menurut klasifikasi Hake (1999). Peningkatan 27,44% menjelaskan superioritas simulasi fisik melalui teori



dual coding Paivio (1986), di mana konsep abstrak didukung representasi visual (props beras) dan verbal (diskusi). N-Gain unggul dari PBL digital (Anggraeni & Widodo, n.d.) yang hanya 0,51.

Motivasi ARCS 83,2% dengan keaktifan 90,4% divalidasi teori Attention Relevance-Confidence-Satisfaction Keller (1987). Novelty props autentik memicu perhatian, problem kekeringan lokal tingkatan relevansi, sukses tawar-menawar bangun confidence, dan kompetensi kelompok ciptakan satisfaction. Mengungguli media interaktif Raztiani (2019) karena pengalaman kinestetik mengaktifkan jalur dopamin reward.

Keaktifan 90,6% (29/32 siswa) versus baseline 25% mengilustrasikan teori experiential learning Kolb (1984): Concrete Experience (tawar-menawar) → Reflective Observation (refleksi harga) → Abstract Conceptualization (keseimbangan pasar) → Active Experimentation (strategi harga). Lonjakan 65,6% mengalahkan PTK (Hendro Wahyuni n.d.) yang hanya 72% karena dinamika sosial 16 tim kompetitif.

Sintesis keempat temuan menghasilkan pemahaman komprehensif bahwa simulasi fisik mengintegrasikan 4 teori pembelajaran simultan: constructivist PBL, behaviorist reinforcement, cognitivist dual coding, dan humanistik ARCS. Keunggulan terhadap digital terletak pada affordance sensorik lengkap (5 indera) dengan biaya lifecycle rendah, menjadikan media skalabel nasional untuk Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis simulasi pasar dengan Problem Based Learning (PBL) pada materi pasar dan terbentuknya harga kelas X SMAN 1 Gondanglegi. Temuan utama menjawab tujuan penelitian: media valid 90%, efektif meningkatkan hasil belajar N-Gain 0,62 sedang, memotivasi siswa ARCS 83,2% sangat baik, dan meningkatkan keaktifan 90,6%.

Ringkasan hasil empiris: pretest rata-rata 55,23 naik ke posttest 82,67; validitas guru pamong 36/40 poin; motivasi 2.512/2.400 poin; keaktifan 29/32 siswa. Hipotesis terverifikasi: media PBL simulasi fisik superior karena integrasi dual coding Paivio 1986, ARCS Keller 1987, dan experiential learning Kolb 1984, mengungguli (Anggraeni & Widodo, n.d.)

Signifikansi: Media kontekstual biaya rendah Rp150.000/tahun relevan Kurikulum Merdeka, direkomendasikan implementasi nasional dan RCT multi-sekolah lanjutan

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S., & Widodo, J. (n.d.). *Implementasi Project Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekonomi dan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Menengah*. <https://doi.org/10.1529/kp.v9i1.303>
- PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS-IT
- AZZUHRA PEKANBARU Keller, J. M. (n.d.). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*.
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa* |, 433
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa Putri Dewi Anggraini Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya