



Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi Wayground Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Fase F SMA N 1 Kinali

Alexius Widiawan¹, Jean Elikal Marna², Khairi Murdy³

Universitas Negeri Padang^{1,2,3}

*Corresponding author, e-mail: widiawanalexius@gmail.com

Abstract : *This study aims to analyze the effect of the Game Based Learning model assisted by the Wayground application on students' learning outcomes in economics. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The population consists of all students of class XI Fase F at SMA Negeri 1 Kinali, with samples selected using purposive sampling technique, resulting in class XI Eko 2 as the experimental class and XI Eko 1 as the control class. The researcher gathered data through tests consisting of pretest and posttest and analyzed using an independent sample t-test. The results are expected to show that the implementation of Game Based Learning assisted by Wayground can improve students' learning outcomes compared to conventional learning methods. It can be concluded that Game-based learning assisted by the Wayground application contribute positively to improving students' academic achievement.*

Keywords : *game based learning, wayground, learning outcomes, economics education*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Menurut Slameto (2015) hasil belajar ialah transformasi perilaku yang muncul setelah belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif serta psikomotorik. Menurut Gulo (2022), hasil belajar sebagai transformasi sikap atau perilaku sesudah mempelajari suatu hal yang dinilai dari evaluasi tertentu. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi tolak ukur penting dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran ekonomi, hasil belajar ekonomi merupakan tingkat penguasaan peserta didik terhadap konsep, prinsip, dan teori ekonomi setelah mengikuti

proses pembelajaran. Hasil belajar ekonomi dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi ekonomi, menganalisis permasalahan ekonomi, serta menerapkan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar ekonomi menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran ekonomi di sekolah.

Tetapi berdasarkan data nilai siswa di SMA N 1 Kinali, diketahui bahwa hasil belajar pada subjek ekonomi belum maksimal. Dengan indikator bahwa banyak siswa yang belum lolos Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal. Untuk memperkuat temuan tersebut, berikut disajikan data hasil belajar siswa:

Tabel 1. Daftar Nilai Ujian Ekonomi Tengah Semester 1 Tahun 2025

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	KKM
EKO. XI 1	34	67	75
EKO. XI 2	34	70	75
EKO. XI 3	37	58	75
EKO. XI 4	37	54	75
EKO. XI 5	37	63	75
EKO. XI 6	35	52	75
EKO. XI 7	36	48	75

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran ekonomi. Jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang telah mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan pemanfaatan metode belajar yang konvensional dan terfokus pada guru. Menurut Arsyad (2017) penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bentuk opsi yang bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan mengaplikasikan salah satu model belajar *Game Based Learning* (GBL). Menurut Prensky (2001), *GBL* ialah pendekatan belajar yang menggabungkan permainan dalam kegiatan belajar sehingga dapat memperbesar motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi *Wayground*, juga dapat meningkatkan interaksi dan efektivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan media digital, siswa akan lebih berani berpartisipasi dan lebih berminat sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian terdahulu Khan, et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterlibatan belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian Cannistrà et al., (2024) juga membuktikan bahwa pendekatan *Game Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan *pretest-posttest control group design*, menyertakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Dilaksanakan di SMA N 1 Kinali pada tahun ajaran 2025/2026, populasi menyertakan semua siswa kelas XI Fase F ekonomi yang terdiri dari tujuh kelas. Sampel penelitian ditentukan memakai teknik *purposive sampling* dengan membandingkan kesesuaian kemiripan karakteristik siswa yang dilakukan terhadap populasi penelitian, maka terpilih kelas XI Eko 2 sebagai kelas eksperimen dan Eko 1 sebagai kelas kontrol.

Data dikumpulkan dengan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk menilai hasil belajar sebelum penelitian, kemudian dianalisis dengan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (*uji-t*), dan uji *N-Gain*. Untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelompok eksperimen dan control. Kelompok eksperimen memakai metode *GBL* dengan aplikasi *Wayground*, sementara kelas kontrol dengan metode konvensional. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wayground* dilakukan melalui beberapa tahapan (sintaks), yaitu pertama pemilihan dan penentuan *game* pembelajaran yang sesuai dengan materi. Selanjutnya penjelasan tujuan pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi *Wayground*. Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi *Wayground*. Monitoring dan bimbingan oleh guru selama permainan berlangsung. Evaluasi hasil pembelajaran dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Sintaks ini memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar di kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Deskriptif

Kelas	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Eksperimen	34	60	95	81,47
Kontrol	34	50	85	66,32

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 81,47, sementara kelompok kontrol yaitu 66,31 artinya hasil belajar di kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum uji hipotesis, dilaksanakan uji prasyarat meliputi uji normalitas. Berdasarkan uji normalitas, diperoleh bahwa data tidak tersebar normal, sehingga analisis harus menerapkan uji non-parametrik.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan uji *Mann-Whitney U Test* agar dapat diketahui variansi hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Mann-Whitney

Keterangan	Nilai
<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,003

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikan yaitu $0,003 < 0,05$. Artinya ada perbedaan besar dari hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Maka hipotesis penelitian disetujui.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain dijalankan untuk menilai peningkatan pasca tindakan pengujian.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Keterangan	Nilai	Kategori
Eksperimen	0,60	Sedang
Kontrol	0,31	Rendah

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa nilai N-Gain pada kelompok eksperimen yaitu 0,60 masuk ke kategori sedang, sementara kelompok kontrol yaitu 0,31 masuk kategori rendah. Kesimpulannya peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wayground* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *Game Based Learning*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut partisipasi, interaksi, serta pemecahan masalah. Keterlibatan aktif tersebut mendorong siswa untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ekonomi yang dipelajari.

Penggunaan aplikasi *Wayground* sebagai media pendukung pembelajaran turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Fitur-fitur interaktif yang tersedia pada aplikasi tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif. Kondisi ini meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Ketika motivasi belajar meningkat, pemahaman terhadap materi juga cenderung meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar sambil bermain, berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, penggunaan *Game Based Learning* membantu siswa memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui aktivitas yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi *Wayground* sebagai media pendukung dalam penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran ekonomi, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning (GBL)* berbantuan aplikasi *Wayground* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan *Mann Whitneyy U Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai *N-Gain* masing-masing sebesar 0,60 (kategori sedang) dan 0,31 (kategori rendah). Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Wayground* lebih efektif dibandingkan pembelajaran hasil belajar ekonomi siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas serta pada satu materi pembelajaran ekonomi, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru ekonomi untuk menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *wayground* sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian pada cakupan sekolah yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta materi pembelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, T. A. (2024). Game-Based Learning For The Economics Students' effective Academic Performance. *Journal of Indian School of Political Economy*, 36, 01.
- Akhmetova, A. I., Seitenova, S. S., Khodjaev, B. K., Jamoldinova, O. R., Yerkebaeva, S. Z., & Kazybayeva, K. U. (2025). Evolution of game-based learning research: A cross-database bibliometric analysis and visualization study (2015-2024). *Contemporary Educational Technology*, 17(3), ep585.
- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1), e13135. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>
- Anugraha, R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Remaja Rosdakarya.
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p111--118>
- Arikunto. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. <https://doi.org/https://www.scribd.com/document/740858744/Dasar-dasar-Evaluasi-Pendidikan>
- Belajar peserta didik Sekolah Dasar. (2022). No Title. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 479-491.

- Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Pöder, K., Vartiak, L., & De Witte, K. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4), 825–847. <https://doi.org/10.1016/j.jce.2024.08.001>
- Capinding, A. T. (2022). Utilization of 'Quizizz'a game-based assessment: An instructional strategy in secondary education science 10. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1959-1967.
- Chan, K., Wan, K., & King, V. (2021). Performance Over Enjoyment? Effect of Game-Based Learning on Learning Outcome and Flow Experience. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.660376>
- Gris, G., & Bengtson, C. (2021). Assessment measures in game-based learning research: A systematic review. *International Journal of Serious Games*, 8(1), 3–26.
- Gunanto, S. G. (2021). Game-based learning: Media konstruktif pembelajaran mandiri bagi siswa. *Rekam*, 17(1), 71–76. =
- Hadi Mogavi, R., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E. U., Hui, P., & Ma, X. (2022). When gamification spoils your learning: A qualitative case study of gamification misuse in a language-learning app. In *Proceedings of the Ninth ACM Conference on Learning@ Scale*, 175–188.
- Hariyanto, H., Joyoatmojo, S., Nurkamto, J., & Gunarhadi, G. (2019). Correlation of learning motivation based on ARCS model with English achievement of midwifery students. *Lingua Cultura*, 13(3), 161–166.
- Hidayah, K. N., Hakim, M. A. R., & Martina, F. (2024). The Effect Of Using Game-Based Quizizz Application Towards Students' vocabulary Mastery (A Quasi-Experimental Study At The Tenth Grade at SMKN 2 Bengkulu). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 233-245. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.20889>
- Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3, 100055.
- Khadijah Gani Harahap, H. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–88.
- Khan, N., Muhammad, K., Hussain, T., Nasir, M., Munsif, M., Imran, A. S., & Sajjad, M. (2021). An adaptive game-based learning strategy for children road safety education and practice in virtual space. *Sensors*, 21(11), 3661.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. *Prenada media*.
- Lai, C.-H., & Hu, P.-Y. (2025). The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning into Formal Education. *Information*, 16(6), 490. <https://doi.org/10.3390/info16060490>
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and learning outcomes of game based learning in education. *International Educational Review*, 2(1), 25-54.
- Nafsan, A. (2025). Lembaga pendidikan dan fungsi pendidikan. *AL MIDAD: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 1(2), 89–99.
- Ni Made Radita Purnama Putri, & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. (2023). Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Mipa Di Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 13(2), 88–96. <https://doi.org/10.36733/jsp.v13i2.7004>

- Ofem, U. J., Idika, D., Otu, B., Ovat, S. V., Arikpo, M. I., Anakwue, A. L., ... & Ibok, E. E. (2024). Academic optimism, capital indicators as predictors of cognitive, affective, and psychomotor learning outcome among students in secondary school. Hierarchical regression approach (HRA). *Heliyon*, 10, 9.
- Parozzi, M., Meraviglia, I., Ferrara, P., Morales Palomares, S., Mancin, S., Sguanci, M., & Terzoni, S. (2025). Effectiveness of a Gamification-Based Intervention for Learning a Structured Handover System Among Undergraduate Nursing Students: A Quasi-Experimental Study. *Nursing Reports*, 15(9), 322.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rahyubi., H. (2020). Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik; deskripsi dan tinjauan kritis. Nusa Media.
- Ritonga, A. A. (2019). Media pembelajaran berbasis industri 4.0. Raja Grafindo Persada.
- Safitri, R. R., & Marwanto, E. (2025). Game-Based Learning Media: Effort to Increase Self-Regulated Learning and Critical Thinking Skills In Science. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3), 1231–1258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021>
- Salmaresty, V., Setiowati, T. D., Rosanti, T., Witarto, T. D., Pangestu, S. D., & Yuniarta, A. (2025). Efektivitas Game-Based Learning Dengan Giga Run Terhadap Hasil Belajar Dan Keterlibatan Siswa Smk Teknik Pal Surabaya Pada Mata Pelajaran Informatika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2), 267-277. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24696>
- Slameto, B. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Slameto.+%282010%29.+Belajar+Dan+Faktor-faktor+Yang+Mempengaruhinya.+Jakarta%3A+Rineka+Cipta.&btnG=
- Sudijono, A. (2013). Pengantar evaluasi pendidikan. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Anas+Sudijono.+%282009%29.+Pengantar+Evaluasi+Pendidikan.+Jakarta%3A+Rajagrafindo+Persada.&btnG=
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. In Bandung:Alfabeta. Alfabeta. <https://www.alfabeta.co.id/detail/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd>
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943–952. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.189>
- Varlitya, C. R., & Riska, M. (2023). Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi. *Pencerahan*, 17(2), 17-35.
- Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., Guan, J. Q., & Wang, Y. Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 26.
- Wang, Y., Zhang, S., & Hong, H. (2023). Research on the construction of the evaluation index system of game-based teaching. *Frontiers in Psychology*, 14, 1177160. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1428668>
- Wang, Q. (2025). Re-discover student engagement from the perspective of definition and influencing factors. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1428668>