

Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa

Melan Nurjiah¹, Jean Elikal Marna²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia; mellanurzhiah37@gmail.com

Keywords:

(Game Based Learning; Learning Outcomes; Economics)

Abstract

This research is motivated by the low student learning outcomes in Economics subjects, which are caused by the use of conventional learning models that do not involve students actively. In an effort to overcome this problem, the Game-Based Learning (GBL) learning model, assisted by Wordwall media, is applied to create an interactive and fun learning atmosphere. This research is included in the type of quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The study population was all students of the Phase F XI class, and the sample was selected using a purposive sampling technique. The data collection techniques used were documentation and result tests. The results showed a significant increase in student learning outcomes after applying the GBL model assisted by Wordwall, compared to the conventional learning model. This was proven through statistical tests with significance results <0.05 . These findings contribute to the development of innovative learning models in the discipline of economic education. Thus, the use of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by Wordwall is proven effective in improving students' learning outcomes, especially in the aspects of concept understanding and analysis skills. This model is important to be applied as an alternative learning strategy that encourages students' active participation and increases their learning motivation.

Kata kunci:

(Game Based Learning; Hasil Belajar; Ekonomi

Article history:

Received: 03-03-2025

Revised 13-05-2025

Accepted 06-08-2025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, diterapkan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini termasuk dalam jenis eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Fase F yang belajar mata pelajaran ekonomi dan sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa dokumentasi, dan tes hasil. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan model GBL berbantuan Wordwall, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik dengan hasil signifikansi $< 0,05$. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif dalam disiplin pendidikan ekonomi. Dengan demikian, penggunaan model Game-Based Learning (GBL) berbantuan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek pemahaman konsep dan keterampilan analisis. Model ini penting untuk diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka

Corresponding Author:

Melan Nurjiah

Universitas Negeri Padang, Indonesia; mellanurzhiah37@gmail.com

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 telah merevolusi paradigma pendidikan global, menuntut integrasi teknologi digital dalam pembelajaran untuk menghasilkan peserta didik yang kompeten, adaptif, dan siap bersaing dalam masyarakat abad ke-21 (Syerlita & Siagian, 2024). Dalam konteks Indonesia, penerapan Kurikulum Merdeka menjadi respons terhadap tuntutan zaman tersebut, menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, serta eksplorasi minat dan potensi siswa melalui pendekatan yang kontekstual dan partisipatif (Wahyudin et al., 2024). Salah satu aspek krusial dari implementasi kurikulum ini adalah pemilihan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan partisipasi siswa, mengintegrasikan teknologi, dan meningkatkan hasil belajar (Lindgren, Tscholl, Wang, & Johnson, 2016) (Malamed, 2012a). Di antara berbagai mata pelajaran, Ekonomi menjadi salah satu bidang yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan karena sifatnya yang abstrak dan konseptual (Nurhasanah & Saefullah Zevender, 2022) (Challob, 2021). Sayangnya, pendekatan konvensional yang masih dominan digunakan cenderung membuat siswa pasif dan kesulitan dalam memahami materi secara mendalam (Dahlya Narpila et al., 2025) (Zhang, Zhao, Zhou, & Nunamaker, 2004)

Hasil observasi dan dokumentasi nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil tahun ajaran 2024–2025 di SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuah Limo Nagari memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI Fase F belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Ekonomi. Dari empat kelas yang diobservasi diteliti (XI F3–F6), persentase siswa yang tidak tuntas berkisar antara 56% hingga 92%. Selain itu, wawancara yang dilakukan kepada siswa ditemukan bahwa 78% dari mereka merasa kesulitan memahami materi Ekonomi karena pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang menarik (Winatha & Setiawan, 2020) (Oviliani & Susanto, 2023). Wawancara dengan guru mata pelajaran pun mengungkapkan bahwa metode ceramah dan diskusi satu arah masih mendominasi proses belajar mengajar (Belvin, Harefa, Telaumbanua, & Zega, 2024). Data ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak mengakomodasi gaya belajar siswa masa kini (Noftariani, 2023) (Asif, Merceron, Ali, & Haider, 2017)

Selama satu dekade terakhir, berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran inovatif berbasis teknologi. (Rahmawati, Umamah, Sumardi, & Marjono, 2023) menyatakan bahwa model Game-Based Learning (GBL) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ekonomi. (Zhongfeng & Raman, 2023) menemukan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui permainan edukatif. Penelitian (Nisa & Susanto, 2022) menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa, meskipun tidak mengintegrasikan model GBL secara eksplisit. (Kurniawan et al., 2025) Membuktikan bahwa integrasi GBL dengan Wordwall secara efektif meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Namun, hingga saat ini, riset yang secara langsung menguji pengaruh kombinasi GBL

dan Wordwall terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA masih sangat terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut untuk memastikan efektivitas pendekatan tersebut dalam konteks pembelajaran ekonomi tingkat menengah atas (Yu, Gao, & Wang, 2021) (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011)

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada sinergi antara model Game-Based Learning dan media Wordwall dalam konteks pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA. Sementara banyak penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan salah satu dari dua elemen tersebut, studi ini menawarkan pendekatan komprehensif yang menekankan pentingnya interaktivitas, motivasi, dan pengalaman belajar siswa (Malamed, 2012b) (Prensky, 2001). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan ekonomi, tetapi juga dapat direplikasi dalam mata pelajaran lain yang memiliki karakter konseptual dan abstrak (Hasanah, 2023)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan karakteristik siswa generasi Z (Tsai, Tsai, & Hwang, 2012). Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan yang didukung teknologi digital dalam konteks pendidikan ekonomi, serta menjawab kesenjangan riset sebelumnya yang belum banyak menelaah integrasi keduanya secara simultan

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (Lerche, 2012), dengan pendekatan kuasi-eksperimen. Penelitian ini mengadopsi desain Pretest-Posttest Control Group Design, yaitu suatu rancangan eksperimen yang melibatkan dua kelompok sampel yang masing-masing diberikan pretest dan posttest. Pada desain ini, hanya satu kelompok yang diberikan perlakuan (treatment), sedangkan kelompok lainnya berperan sebagai kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2010). Teknik ini termasuk dalam kategori *non-probability sampling*, di mana tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Pace, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi, dua kelas ditentukan sebagai sampel: XI F3 dan XI F4, masing-masing berjumlah 36 siswa. Penentuan kelas

eksperimen dan kontrol dilakukan secara acak menggunakan spinner daring. Kelas XI F4 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Game-Based Learning berbantuan media Wordwall, sedangkan kelas XI F3 menjadi kelas kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu variabel independen dan dependen. Variabel independen (X) adalah model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan Wordwall, yang diukur melalui implementasi aktivitas berbasis permainan digital pada sesi pembelajaran. Sedangkan variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, yang diukur berdasarkan skor post-test dengan rentang nilai 0–100.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal, yang telah diuji coba di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa soal telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, serta layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test, serta observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Sedangkan data sekunder mencakup data nilai Ujian Akhir Semester (UAS), jumlah siswa, dan literatur pendukung seperti jurnal ilmiah dan buku ajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Independent Sample t-Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Uji ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis statistik menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuah Limo Nagari. Untuk menggambarkan profil data secara umum, analisis statistik deskriptif dilakukan terhadap hasil pre-test dan post-test dari kedua kelompok (kelas eksperimen dan kontrol).

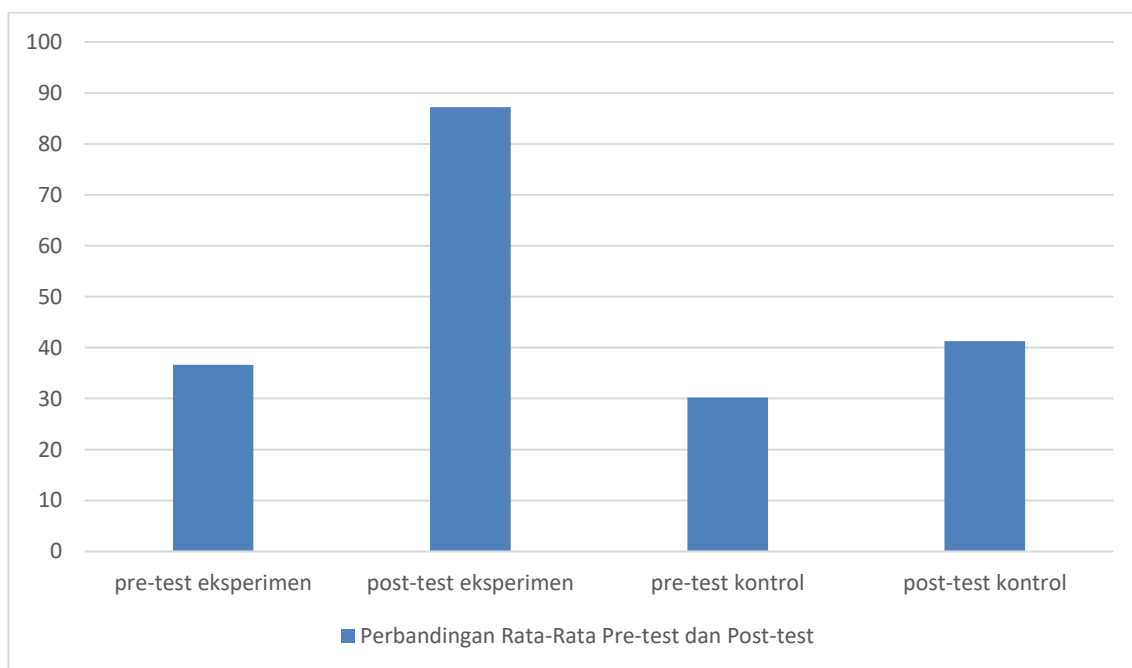
Tabel 1

Deskripsi Statistik Pre-test dan Post-test

Kategori	Kelas	N	Rata-Rata	Standar Deviasi	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah.
Pre-test	Eksperimen	36	36,61	12,10	62	20
Pre-test	Kontrol	36	30,22	11,13	63	13
Post-test	Eksperimen	36	87,19	11,49	97	37
Post-test	Kontrol	36	41,28	20,15	90	10

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah perlakuan, yaitu dari 36,61 pada pre-test menjadi 87,19 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 50,58 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol, meskipun terjadi peningkatan, namun lebih terbatas, yaitu dari 30,22 pada pre-test menjadi 41,28 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 11,06 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model Game-Based Learning berbantuan Wordwall memberikan dampak yang lebih positif terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, terdapat variasi yang cukup besar dalam nilai siswa di kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, nilai tertinggi post-test mencapai 97, dengan nilai terendah 37, menunjukkan adanya peningkatan signifikan bagi sebagian besar siswa. Sebaliknya, di kelas kontrol, meskipun ada siswa yang mencatatkan nilai cukup tinggi (90), sebagian besar siswa masih berada pada kisaran nilai yang lebih rendah, dengan nilai terendah 10. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan digital lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Pre-test dan Post-test

Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi untuk seluruh data lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2
Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Hasil Belajar	Kelas	Statistic	df	Sig.
Siswa	Pre-Test Eksperimen	.137	36	.087
	Post-Test Eksperimen	.116	36	.200*
	Pre-Test Kontrol	.113	36	.200*
	Post- Test Kontrol	.127	36	.153

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 36 anak dan kelas kontrol 36 anak. Nilai *Sig Kolmogorof-smirnov* untuk kelas eksperimen adalah pre-test 0,087 dan post-test 0,200. Sedangkan pada kelas kontrol Nilai *Sig Kolmogorof-smirnov* adalah pre-test 0,200 dan post-test 0,153. Sesuai dengan hasil keputusan pengujian normalitas, dinyatakan nilai sig pada kolom *Kolmogorof-smirnov* kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05 sehingga disimpulkan seluruh data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki variansi yang sama. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene’s Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,513, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data dianggap homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis selanjutnya

Tabel 3
Uji Homogenitas

		Levene Statistic			
Hasil Belajar			df1	df2	Sig.
Siswa	Based on Mean	.433	1	70	.513
	Based on Median	.280	1	70	.598
	Based on Median and with adjusted df	.280	1	69.945	.598
	Based on trimmed mean	.36	1	70	.526

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2025

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah penerapan perlakuan. Berdasarkan hasil uji t-test, diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model Game-Based Learning berbantuan Wordwall dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4
Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest

Komponen	Nilai
Levene's Test for Equality of Variances	
F	-
Sig.	-
t-test for Equality of Means	
T	-13.209
Df	69.979
Sig. (2-tailed)	.000
Mean Difference	-25.306
Std. Error Difference	1.916
95% Confidence Interval of the Difference (Lower)	-29.126
95% Confidence Interval of the Difference (Upper)	-21.485
Equal variances not assumed	<input checked="" type="checkbox"/>

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2025

Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 (0,000) menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berbantuan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pre-test dan post-test pada siswa kelas XI F4 SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall. Rata-rata nilai pre-test siswa yang sebelumnya sebesar 36,61 meningkat secara signifikan menjadi 87,19 pada post-test, dengan selisih 50,58 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti penerapan model GBL secara signifikan memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan digital, yang melibatkan siswa secara aktif, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kelemahan dalam pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang berbasis permainan digital ini menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang mengarah pada peningkatan pemahaman materi secara lebih mendalam.

Motivasi dan Partisipasi Siswa

Model GBL terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara aktif, sebagaimana yang disarankan oleh Asmi (Asmi, Rahmat, & Adnan, 2022). Dalam pembelajaran tradisional, seringkali siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif, yang membatasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, dengan penerapan GBL, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi secara aktif

terlibat dalam interaksi dan tantangan yang diberikan dalam permainan, yang membangun pemahaman mereka dengan cara yang lebih kontekstual. Hal ini sesuai dengan Teori Konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman aktif dalam pembentukan pengetahuan (Hutabarat, Naibaho, & Rantung, 2023).

Media Wordwall, sebagai alat bantu digital dalam penelitian ini, memainkan peran kunci dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, anagram, dan matching pairs yang merangsang siswa untuk berpikir kritis, meningkatkan daya ingat, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Lestari & Rohmani, 2024). Interaktivitas yang ditawarkan oleh media ini memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikannya lebih dinamis dan tidak membosankan.

Tantangan yang Dihadapi dalam Penerapan GBL

Meskipun temuan penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif, terdapat beberapa keterbatasan dan tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu potensi tantangan adalah distraksi siswa. Dalam pembelajaran berbasis permainan, terdapat kemungkinan bahwa siswa akan lebih fokus pada aspek permainan (entertainment) daripada pada materi yang diajarkan. Ini sesuai dengan temuan Hamari (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014) yang mengindikasikan bahwa meskipun gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, ada risiko bahwa siswa menjadi lebih tertarik pada elemen permainan dan kehilangan fokus pada tujuan pembelajaran yang sebenarnya.

Selain itu, masalah teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang tidak stabil dapat menghambat efektivitas penerapan GBL, terutama dalam konteks sekolah-sekolah yang mungkin tidak memiliki akses teknologi yang memadai. Sebagaimana dikemukakan oleh Dewi (Dewi, Waloyo, & Ria, 2023), ketergantungan pada teknologi menjadi kendala, terutama bagi siswa yang tidak memiliki akses yang setara, menciptakan kesenjangan dalam proses pembelajaran. (Suartama, Triwahyuni, & Suranata, 2022).

Selain itu, meskipun model GBL terbukti efektif di kelas eksperimen dalam penelitian ini, implementasi model yang sama di kelas lain yang memiliki karakteristik dan tingkat kemampuan yang berbeda mungkin menghasilkan hasil yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk terus memonitor dan menyesuaikan pendekatan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa di setiap kelas.

Aspek Afektif dan Kognitif dalam Pembelajaran

Temuan dari observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis GBL memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif (pemahaman materi), tetapi juga pada aspek afektif siswa, seperti rasa percaya diri dan motivasi belajar. Aktivitas pembelajaran dalam kelas eksperimen berlangsung dinamis, dengan antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti kuis, berinteraksi dengan teman, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Aktivitas ini sangat penting karena memfasilitasi tidak hanya pemahaman konsep-konsep ekonomi, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Sebagaimana diungkapkan oleh Efendi, model pembelajaran yang dapat mengaktifkan emosi positif siswa, seperti rasa percaya diri, dapat berdampak signifikan terhadap performa akademik (Efendi & Dahlia, 2025). Pembelajaran yang menyenangkan dan menantang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih relaks, tanpa tekanan yang berlebihan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

Kontribusi Pembelajaran Berbasis GBL untuk Pembelajaran Ekonomi

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa model Game-Based Learning berbantuan media Wordwall dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa yang sering terjadi pada pembelajaran konvensional. Dengan menyediakan pembelajaran yang lebih adaptif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, model ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMA. Keunggulan utama dari model ini adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sekaligus mendorong siswa untuk berpikir kritis dan membangun pemahaman mereka secara lebih mendalam.

Dengan demikian, penerapan model GBL berbantuan Wordwall layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran ekonomi di era digital saat ini. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang kompetitif dan adaptif terhadap tantangan abad ke-21. Sebagai bagian dari pendidikan berbasis teknologi, model ini juga mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara positif, yang sangat relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan saat ini yang semakin terhubung dengan kemajuan teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Melalui pendekatan yang menggabungkan unsur permainan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi. Peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 50,58 poin pada kelas eksperimen menjadi bukti nyata efektivitas pendekatan ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berorientasi pada siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat prinsip konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Model GBL mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Pendekatan ini juga memperlihatkan potensi teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, reflektif, dan bermakna.

Secara praktis, penggunaan Wordwall dalam model GBL memberikan alternatif yang inovatif bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran seperti Ekonomi yang membutuhkan

pemahaman konsep secara mendalam. Permainan edukatif yang dirancang secara tepat mampu menghadirkan visualisasi menarik, umpan balik langsung, serta mendukung berbagai gaya belajar siswa. Hal ini menciptakan pembelajaran yang inklusif, adaptif, dan menantang, serta memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam konteks nyata.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Ruang lingkup penelitian terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, variabel-variabel penting seperti jenis kelamin, jenjang kelas, dan latar belakang sosial ekonomi belum menjadi fokus utama. Penelitian ini juga belum mengkaji dampak jangka panjang dari penerapan model GBL terhadap pemahaman siswa.

Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah, sampel yang lebih representatif, serta mempertimbangkan faktor-faktor eksternal dan keberlanjutan pengaruh GBL dalam jangka panjang. Penelitian semacam itu akan memberikan landasan yang lebih kuat untuk mendukung perumusan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang lebih tepat guna, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan masa depan.

Secara keseluruhan, Game-Based Learning berbantuan Wordwall terbukti sebagai pendekatan yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa. Model ini layak dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif di era digital, untuk membekali siswa menghadapi tantangan global yang semakin kompleks dan berteknologi tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asif, R., Merceron, A., Ali, S. A., & Haider, N. G. (2017). Analyzing undergraduate students' performance using educational data mining. *Computers & Education*, 113, 177-194. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.007>
- Asmi, A. W., Rahmat, F., & Adnan, M. (2022). The Effect of Project-Based Learning on Students' Mathematics Learning in Indonesia: A Systematic Literature Review. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 5(4), 311-333.
- Belvin, G. P., Harefa, A. T., Telaumbanua, Y. A., & Zega, R. (2024). The Effect of Interactive Multimedia Wordwall on Students' Vocabulary Learning Outcomes at SMA Negeri 1 Huruna. *Seltics Journal: Scope of English Language Teaching Literature and Linguistics*, 7(2), 200-219. <https://doi.org/10.46918/seltics.v7i2.2514>
- Challob, A. I. (2021). The effect of flipped learning on EFL students' writing performance, autonomy, and motivation. *Education and Information Technologies*, 26(4), 3743-3769. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10434-1>
- Dahlya Narpila, S., Dyah Pitaloka, D., Ramadhan, R., Rusydi, A. M., William, J., Ps, I. V, ... Serdang, K. D. (2025). Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus

- pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewi, D. S., Waloyo, E., & Ria, T. N. (2023). The Impact of Technology-Based Learning on Students' Affective, Behavioral, and Cognitive Engagement in Efl Higher Education. *UNNES-TEFLIN National ...*, 167–179.
- Efendi, A., & Dahlia. (2025). Pengaruh aspek afektif terhadap prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 13(2), 116–126. <https://doi.org/10.26740/jupe.v13n2.p116-126>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hasanah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tebak Operasi Matematika Yang Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 171–180. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.671>
- Hutabarat, E. J., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Memahami Peran Pendidikan di era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1572–1578. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i11.4403>
- Kurniawan, A., Feronika, A., Liandri, T. W., Puspita, T. I., Novianti, T., Sagita, T., ... Salmainsi, S. (2025). Game-Based Learning with Educandy to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 1598–1603. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.648>
- Lerche. (2012). *Quantitative Research Methods for Educational Studies*. Cambridge: Academic Press.
- Lestari, R., & Rohmani, R. (2024). Analysis of the Effectiveness of Wordwall Media Use on Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(4), 891–905. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.634>
- Lindgren, R., Tscholl, M., Wang, S., & Johnson, E. (2016). Enhancing learning and engagement through embodied interaction within a mixed reality simulation. *Computers & Education*, 95, 174–187. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.01.001>
- Malamed, C. (2012a). Book Review: 'The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies For Training And Education' by Karl Kapp. *eLearn*, 2012(5). <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

- Malamed, C. (2012b). Book Review: 'The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies For Training And Education' by Karl Kapp. *eLearn*, 2012(5). <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Noftariani, S. (2023). Integrating Game-Based Learning of Wordwall in Teaching At the Right Level To Improve Students' Motivation (A Classroom Action Research). *UNNES-TEFLIN National Conference*, 613–617.
- Nurhasanah, S., & Saefullah Zevender, P. (2022). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Maslahah : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 50–61.
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of Wordwall Educational Game-Based Learning Media on Interest in Learning Natural Sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27–33.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Suartama, I. K., Triwahyuni, E., & Suranata, K. (2022). Context-Aware Ubiquitous Learning Based on Case Methods and Team-Based Projects: Design and Validation. *Education Sciences*, 12(11), 802. <https://doi.org/10.3390/educsci12110802>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education*, 7(1), 3507–3515. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6945>
- Tsai, P. -S., Tsai, C. -C., & Hwang, G. -J. (2012). Developing a survey for assessing preferences in constructivist context-aware ubiquitous learning environments. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(3), 250–264. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2011.00436.x>
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, Moh. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., ... Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>

- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, 47(5), 75-79. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>
- Zhongfeng, F., & Raman, A. (2023). Influence of Centrality in a Friendship Network on Organizational Citizenship Behaviour. *International Journal of Instruction*, 16(1), 135-150. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1618a>