

Penerapan Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi APBN untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas XI SMA PGRI 2 Palembang

Putri Amellia¹

¹ Fakultas FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT - Low learning outcomes in Economics require effective instructional media innovations. This study aims to examine the effectiveness of the Wordwall educational game in improving Economics learning outcomes of eleventh-grade students at SMA PGRI 2 Palembang. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using descriptive statistics and the Independent Samples T-Test. The results showed that the experimental class achieved a higher posttest mean score (79.60) than the control class (65.20), with a significance value of $0.000 < 0.05$. These findings indicate that Wordwall is effective in improving students' Economics learning outcomes. Future studies are recommended to examine other learning variables and expand the scope of materials and research subjects.

ABSTRAK - Rendahnya hasil belajar ekonomi mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukatif Wordwall terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA PGRI 2 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe Nonequivalent Control Group Design. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Independent Samples T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (79,60) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (65,20), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel pembelajaran lain serta memperluas cakupan materi dan subjek penelitian.

Vol. 1 No. 2 (2025): December.
pp. 87–94

✉ putiamellia041003@gmail.com

Keywords -

[APBN; Economics; Educational Game; Learning Outcomes; Wordwall.]

Kata Kunci -

[APBN; Ekonomi; Game Edukatif; Hasil Belajar; Wordwall.]

INTRODUCTION

Pendidikan ekonomi di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan komponen penting dalam membentuk generasi muda yang cerdas, mandiri, serta memiliki literasi ekonomi yang baik (Pardede 2025). Melalui pembelajaran ekonomi, siswa diharapkan mampu memahami berbagai konsep dasar ekonomi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengelolaan keuangan, perilaku konsumsi, pengambilan keputusan, hingga memahami dinamika kebijakan ekonomi makro. Kompetensi ini sangat dibutuhkan agar siswa mampu menghadapi persoalan ekonomi yang semakin kompleks di era modern (Septiani & Jamaludin 2025).

Namun, realitas pembelajaran menunjukkan bahwa mata pelajaran ekonomi sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa karena materi yang dinilai terlalu teoritis. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas XI SMA PGRI 2 Palembang. Berdasarkan hasil observasi awal, antusiasme siswa terhadap mata pelajaran ekonomi masih rendah, ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi, kurangnya keterlibatan dalam aktivitas kelas, serta kesulitan memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak. Pembelajaran konvensional berbasis ceramah yang masih dominan membuat siswa menjadi pasif sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal (Nahampun *et al.* 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran ekonomi sebenarnya memiliki peluang besar untuk ditransformasi menjadi lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang semakin berkembang adalah penggunaan game edukatif sebagai media belajar. Game edukatif merupakan permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran melalui integrasi unsur hiburan dan interaksi digital. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, game edukatif memungkinkan siswa belajar melalui simulasi, eksplorasi, serta pengambilan keputusan dalam situasi ekonomi yang menyerupai kondisi nyata.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukatif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran ekonomi. Game dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa karena proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton (Faizal Ansyori 2025). Selain itu, penggunaan game mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah, berdiskusi, dan membuat keputusan ekonomi secara langsung. Pendekatan ini juga terbukti mampu mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas (Wiyono, Buwono, & Karolina 2024).

Di sisi lain, konsep-konsep ekonomi yang abstrak dapat divisualisasikan melalui simulasi interaktif sehingga mempercepat pemahaman siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa game-based learning efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi dan literasi ekonomi siswa SMA (I'is Adelia *et al.* 2025). Bahkan, penggunaan game berbasis ekonomi seperti permainan monopoli terbukti meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa pada materi ekonomi bisnis (Prihantini and Stevani 2025).

Penerapan game edukatif juga relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, dan kontekstual. Kurikulum ini memberikan ruang

yang lebih luas bagi guru untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa, termasuk memanfaatkan teknologi digital dan game edukatif sebagai media pembelajaran yang adaptif dan selaras dengan kebutuhan generasi saat ini (Safitri *et al.* 2025). Selain kemampuan kognitif, game edukatif juga mendukung pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa karena mendorong interaksi, kerja sama, serta keterlibatan emosional selama proses pembelajaran (Agung & Trisna 2023). Beberapa penelitian terbaru bahkan menyatakan bahwa game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, terutama pada konteks pembelajaran sosial ekonomi di tingkat SMA (Gani 2024).

Berdasarkan gagasan argument diatas bahwa, Penelitian penerapan game edukatif berbasis ekonomi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan game edukatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang, khususnya pada siswa kelas XI.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dipilih tanpa randomisasi penuh, sehingga memungkinkan perbandingan dampak intervensi penerapan game edukatif terhadap hasil belajar dan antusiasme siswa.

Skema desain penelitian secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan (X)	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA PGRI 2 Palembang. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling yang terdiri dari dua kelas, yaitu: Kelas Eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan game edukatif berbasis Wordwall dan Kelas Kontrol adalah Kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas disarankan memiliki jumlah siswa 25 orang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, di antaranya Tes Objektif (Pretest dan Posttest) Merupakan tes yang berbentuk pilihan ganda dan isian singkat dengan tujuan untuk mengukur pemahaman konsep ekonomi atau hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tes intervensi. Selanjutnya observasi langsung dimana pada saat observasi langsung peneliti mencatat keaktifan siswa, interaksi dalam kelompok, serta dinamika diskusi kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik inferensial yang dibantu oleh perangkat lunak SPSS. Diantara nya ada tiga teknik analisis data yaitu, Analisis Deskriptif, yang digunakan untuk memaparkan data frekuensi, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi dari hasil pretest dan posttest. Uji Prasyarat, yang digunakan ada dua, yang pertama uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal, yang kedua uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian data kedua kelompok sama. Uji Hipotesis, uji utama yang digunakan adalah Independent Samples T-Test untuk membandingkan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol asalkan asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media game edukatif *Wordwall* dan kelas kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk melihat peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Berikut disajikan statistik deskriptif data hasil belajar siswa pada kedua kelompok.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Kelas	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	Pretest	2 5	50,2 0	10,654	2,131
	Posttest	2 5	79,6 0	9,992	1,998
Kontrol	Pretest	2 5	47,0 0	10,308	2,062
	Posttest	2 5	65,2 0	7,286	1,457

Sumber: Spss 22

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest pada kedua kelompok berada pada kategori yang relatif rendah dan tidak jauh berbeda. Namun, setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 79,60, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 65,20. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Analisis Uji Prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	Pretest	,154	25	,130	,937	25	,127
	Posttest	,164	25	,081	,943	25	,175
Kontrol	Pretest	,143	25	,199	,939	25	,143
	Posttest	,145	25	,186	,929	25	,081

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Spss 22

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Artinya, baik data pretest maupun posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke uji parametrik.

b. Uji Homogenitas Varian (*Levene's Test*)

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kedua kelompok adalah sama. Uji yang digunakan adalah *Levene's Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujiannya ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas

F	Sig.	Keterangan
3,563	0,065	Homogen

Sumber: Spss 22

Nilai signifikansi sebesar 0,065 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-test*.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka pengujian dilakukan menggunakan *Independent Samples T-test* dengan dasar *Equal Variances Assumed*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Independent Samples Test

T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
-18,200	48	0,000	-18,700

Sumber: Spss 22

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan mean sebesar 18,700 menegaskan bahwa penggunaan *Wordwall* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa. Peningkatan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 79,60, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 65,20. Perbedaan ini diperkuat oleh hasil *Independent Samples T-test* (Sig. $0,000 < 0,05$), yang menegaskan bahwa penggunaan *Wordwall* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Septiani & Jamaludin (2025) bahwa pendidikan ekonomi menuntut strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Rendahnya antusiasme siswa pada pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah (Nahampun et al., 2024) juga mendukung alasan perlunya inovasi media pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* terbukti membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep meningkat.

Penelitian ini selaras dengan temuan Faizal Ansyori (2025) yang menyatakan bahwa game edukatif meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan belajar. Hasil ini juga diperkuat oleh Wiyono, Buwono, & Karolina (2024) yang menegaskan bahwa media berbasis game mendorong pengembangan keterampilan abad 21 dan meningkatkan aktivitas belajar. Selain itu, penelitian P'is Adelia et al. (2025) menunjukkan bahwa game-based learning efektif meningkatkan literasi ekonomi, yang tercermin pula dalam peningkatan signifikan hasil belajar kelas eksperimen.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan oleh guru ekonomi sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menguatkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sementara itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menelaah dampak penggunaan game edukatif terhadap ranah afektif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta mengujinya pada materi ekonomi dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih menyeluruh.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA PGRI 2 Palembang. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol,

dan uji statistik membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, media *Wordwall* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENCES

- Agung, I. Gusti, and Ngurah Trisna. 2023. "Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI Mipa Di SMA 1 Kuta Utara." 13(September).
- Faizal Ansyori. 2025. "Peningkatan Minat Belajar Siswa PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI METODE GAME BASED LEARNING." 4(11):8573–84.
- Gani, Imam Prawiranegara. 2024. "Systematic Literature Review Peran Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Pembelajaran Ekonomi : Tinjauan Pustaka Yang Sistematis." 1(2):315–32.
- l'is Adelia, Rika Pristian Fitri Astuti, Dian Ratna Puspananda. 2025. "Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 1 Kalitidu l'is." 6(1):187–94.
- Nahampun, Suci Hanifah, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, and Yusnia Aya. 2024. "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 3(3).
- Pardede, Sanggam. 2025. *Literasi Pendidikan Ekonomi Dan Keuangan Di Era Society 5.0*. (hal. 7–19, 23–30). PT Literasi Nusantara Abadi
- Prihantini, Ika, and Fruri Stevani. 2025. "Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Media Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis The Impact of Monopoly-Assisted Game-Based Learning on Students ' Achievement in Business Economics." 16(1):57–65.
- Safitri, Ria Rochmi, Ulya Ghifrani Rahmania, Anggraita Febriana Putri, Program Studi, and Pendidikan Sains. 2025. "The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science : A Systematic Review Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Kompetensi Siswa Dalam Sains : Tinjauan Sistematis." 10:116–36. doi: 10.24832/jpnk.v10i1.5188.
- Septiani, Ayu Arum, and Gilang Maulana Jamaludin. 2025. "Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024 : A Literature Review." 3(1):7–12.
- Wiyono, Hadi, Sri Buwono, and Venny Karolina. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak." 06(03):15707–14.

