



Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi

Ana Tasya Afani^{1*}, Mohamad Arief Rafsanjani²

¹⁻²Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Alamat: Jalan Ketintang, Ketintang, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur

Korespondensi penulis: anatasyaafani@gmail.com

Abstract. *The low learning outcomes of students in Economics subjects are often influenced by the use of traditional teaching methods that are less engaging and lack interaction. This study aims to examine the effectiveness of utilizing game-based learning media in improving students' academic performance. The game used in this study is the Wordwall game with the Airplane type. A quantitative approach was employed, using a quasi-experimental design with the nonequivalent control group model. The research subjects consisted of two tenth-grade classes at SMA Labschool Unesa 1, with the experimental class receiving treatment using the Airplane game media, while the control class was taught using conventional teaching methods. Data collection was conducted through pre-tests and post-tests. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, independent t-tests, and N-Gain calculations. The results showed that the implementation of the Airplane game-based learning media significantly improved students' learning outcomes, as indicated by higher average post-test scores and N-Gain values in the experimental group compared to the control group. These findings suggest that game-based media can serve as an innovative alternative in the learning process, as it is capable of enhancing student motivation, active participation, and understanding of economic concepts.*

Keywords: *Economics, Educational Game, Learning Media, Learning Outcomes, Wordwall Airplane.*

Abstrak. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi kerap kali dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik serta minim interaksi. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis permainan yang digunakan dalam studi ini adalah game Wordwall tipe *Airplane*. Pendekatan yang digunakan bersifat kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen tipe *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas X di SMA Labschool Unesa 1, di mana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan media game *Airplane*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t, serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Airplane* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh skor rata-rata post-test dan nilai N-Gain yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis game dapat dijadikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi ekonomi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Edukatif, Hasil Belajar, Ekonomi, Wordwall Airplane.

1. LATAR BELAKANG

Di Indonesia, masalah seperti antusiasme siswa dalam belajar, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta perolehan hasil belajar yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan isu umum dalam proses pembelajaran (Siagian and Tarigan 2023). Salah satu penyebab permasalahan dalam proses belajar mengajar adalah terbatasnya pengetahuan guru tentang penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar sehingga hal tersebut menyebabkan mayoritas guru masih dominan menerapkan metode pembelajaran tradisional, seperti penyampaian materi secara

lisan yang kurang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Mujahidin et al. 2021). Mayoritas guru yang sudah terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional sering menghadapi kesulitan saat mencoba beralih ke pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis digital (Aziz and Zakir 2022). Situasi ini menyebabkan siswa merasakan kejenuhan dan kurang terlibat dalam proses pengajaran, sehingga berakibat negatif pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah satu dari indikator utama dalam proses belajar mengajar (Yandi et al., 2023). Meski demikian, hasil analisis awal di sekolah menunjukkan bahwa masih ada sejumlah siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini tercermin dari nilai Penilaian Harian yang secara rata-rata belum memenuhi standar capaian yang ditetapkan. Permasalahan tersebut dibuktikan dengan dilaksanakannya Penilaian Harian kepada siswa, terdapat 12 siswa tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan 8 siswa mendapatkan nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan masalah tersebut peneliti melaksanakan wawancara terhadap beberapa siswa serta guru mata pelajaran terkait, ditemukan beberapa penyebab masalah tersebut. Salah satunya yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang beragam ketika pengajaran. Media yang umum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar biasanya berupa platform pembelajaran interaktif seperti Quizizz dan Kahoot. Keterulangan dalam penggunaan media pembelajaran yang monoton berpotensi menurunkan minat siswa untuk memperhatikan, yang pada akhirnya berdampak pada kesulitan dalam menyerap materi yang diberikan oleh pendidik (Affandi et al., 2020).

Proses pembelajaran cenderung lebih mengedepankan pendekatan yang berfokus pada guru melalui metode ceramah, daripada menggunakan pendekatan yang lebih menekankan pada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran (Agrullina et al. 2023). Siswa juga merasakan adanya kegagalan komunikasi karna kurangnya perhatian guru ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang bisa menyampaikan keluhan kesal pembelajaran yang dirasakan. Kegagalan dalam komunikasi selama pembelajaran mengakibatkan siswa kurang mengerti materi yang diajarkan oleh guru secara optimal bahkan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman (Febrina and Setiawan 2024).

Permasalahan yang ada menunjukkan perlu adanya perhatian serius terhadap proses pembelajaran supaya hasil belajar pembelajaran siswa dapat meningkat. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang bersifat menarik dan mampu mendorong semangat belajar siswa

(Akbar et al. 2022). Pemanfaatan media pembelajaran membantu untuk memberikan penjelasan konsep-konsep yang masih absurd dan susah dipahami oleh siswa. Ini membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami siswa (Gusliani, Hamidah, and Hakim 2020). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan efektif secara tidak langsung dapat membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa, karena materi menjadi lebih mudah dipahami. Media berbasis permainan dapat dijadikan sebagai opsi untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran.

Integrasi unsur permainan dalam kegiatan belajar dapat mendorong semangat serta meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan, berbeda dengan metode tradisional yang berorientasi pada guru dan cenderung mengurangi partisipasi aktif siswa (Andari 2020). Menggunakan game sebagai media latihan soal memberi keuntungan dalam bentuk penyajian materi yang lebih fleksibel. Peserta didik dapat mengakses soal kapan saja tanpa terikat waktu seperti dalam ujian formal di kelas. Peserta didik juga memiliki kesempatan untuk mengulang kuis yang telah dikerjakan untuk memperdalam pemahaman materi (Romadhon et al. 2025). Pengulangan ini menjadi strategi yang efektif dalam memperdalam pemahaman konsep. Penggunaan permainan sebagai metode pengulangan materi berperan dalam meningkatkan kapasitas memori siswa, mencakup memori jangka pendek dan jangka panjang terhadap informasi yang telah dipelajari (Riska et al., 2024). Pada penelitian ini, media game tidak sekedar menjadi alat hiburan edukatif, melainkan dirancang secara khusus dijadikan sebagai latihan soal yang akan meningkatkan pemahaman siswa melalui game wordwall tipe airplane sehingga harapan dari penerapan game ini adalah pemahaman siswa yang meningkat dan berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang meningkat.

2. KAJIAN TEORITIS

Social Learning Theory

Penelitian ini berlandaskan pada Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory) yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Salah satu landasan utama dari teori ini yang digunakan dalam penelitian adalah konsep determinisme timbal balik (reciprocal determinism). Konsep tersebut menjelaskan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi dinamis antara tiga elemen penting, yaitu lingkungan, perilaku individu, dan faktor internal (Kognitif) (Ross, 2006 ; Bandura, 1978). Dalam hal ini kognitif memengaruhi perilaku, dan sebaliknya, perilaku juga dapat memengaruhi kognisi. Begitu pula, lingkungan memiliki dampak terhadap perilaku, sementara perilaku turut

membentuk lingkungan. Selain itu, kognisi dapat memengaruhi lingkungan, dan lingkungan pun berkontribusi terhadap kognisi. Pola ini melibatkan proses umpan balik yang berlangsung terus-menerus hingga individu menemukan perilaku yang paling sesuai dengan keinginannya. Oleh karena itu, pembelajaran bukan sekadar proses sederhana di mana seseorang meniru model secara langsung, melainkan suatu mekanisme yang lebih kompleks. Dalam proses ini, individu tidak hanya meniru, tetapi juga menginternalisasi gambaran dari model yang diamati, kemudian berusaha menyesuaikannya agar sesuai dengan pemahamannya (Lesilolo, 2018 ; Bandura, 1971).

Hasil Belajar

Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran dalam menilai pencapaian suatu proses pendidikan, di mana pencapaian pengetahuan ini dapat diukur untuk memahami sampai mana perubahan pada siswa selepas proses belajar mengajar terjadi (Nurhayati 2024). Hasil belajar merujuk pada capaian atau transformasi yang terjadi selama berlangsungnya proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memicu perubahan perilaku sebagai bentuk respons utama (Abduloh et al. 2022). Menurut Devia Ramadani et al. (2024). Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang didapatkan siswa setelah proses kegiatan pembelajaran, yang biasanya direpresentasikan skor atau nilai yang didapat dari evaluasi atau ujian yang dilaksanakan selama proses tersebut. Dalam penelitian Laela (2023) mengatakan bahwa Hasil belajar diartikan sebagai hasil dari tes kognitif siswa yang didapatkan selama pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat yang mempermudah penyajian materi kepada siswa, berperan sebagai penyampai informasi atau pesan dari sumber kepada siswa yang memiliki makna dan tujuan pembelajaran. Adanya media dalam proses belajar mengajar berkontribusi positif untuk menunjang siswa memahami materi baru, mengembangkan ketrampilan, serta meningkatkan kemampuan (Hasan et al. 2021). Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi memfasilitasi proses pengajaran, sehingga mampu berjalan secara lebih efisien dan maksimal. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu untuk mengirimkan pesan dari sumber kepada penerima dan akhirnya dapat menstimulus pemikiran, emosi, perhatian, minat siswa dalam proses belajar (Nurfadhillah 2021). Menurut Hamka, media pembelajaran adalah alat yang bisa berbentuk material atau

non material, yang dirancang untuk menghubungkan antara pengajar dan siswa dalam hal mempermudah penguasaan materi melalui pendekatan yang lebih optimal dan hemat waktu, sehingga materi pelajaran dapat lebih cepat dipahami oleh siswa secara menyeluruh dan mampu meningkatkan minat mereka untuk terus belajar (Nurfadhillah, 2021).

Game Airplane

Secara etimologis, kata 'game' diterjemahkan sebagai permainan. Dalam konteks ini, permainan dimaksud berkaitan dengan kemampuan berpikir secara lincah atau Intellectual Playability Game, yang berarti sebagai wadah bagi pemain dalam mengambil keputusan dan melakukan aksi, biasanya dalam suasana yang santai atau bertujuan untuk hiburan dan penyegaran pikiran (Hellyana et al., 2023). Game Airplane merupakan salah satu tipe kuis yang ada didalam web aplikasi Wordwall. Jenis Permainan ini mengharuskan pemain mengarahkan pesawat ke arah jawaban yang tepat sekaligus menghindari pilihan yang tidak benar dalam proses pemilihan (Sawaludin 2024).

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain eksperimen tepatnya quasi experimental dengan jenis Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono dalam Hidayati, 2022). Rancangan ini mencakup dua kelompok, yakni kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, yang penentuannya dilakukan tanpa proses randomisasi. Kedua kelompok diberikan pre-test, kemudian diberi treatment yang berbeda, dan diakhiri dengan post-test untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi. Penelitian ini memiliki populasi berupa seluruh siswa kelas X di SMA Labschool Unesa 1, dengan sampel yang terdiri atas siswa kelas X1 dan X2, masing-masing sebanyak 20 orang. Penggunaan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik purposive sampling, dengan penaksiran bahwa kedua kelas telah memenuhi syarat homogenitas dan normalitas secara statistik.

Dalam penelitian ini, kelas X1 dijadikan kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran melalui media berbasis permainan, sedangkan kelas X2 dijadikan kelompok kontrol yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Instrumen yang

digunakan untuk pengumpulan data adalah tes yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis dengan bantuan perangkat lunak ANATES menunjukkan bahwa instrumen tersebut telah berkriteria sebagai soal yang layak. Data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan software SPSS dengan menerapkan uji normalitas, homogenitas, uji-t independen, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan rentang waktu bulan April hingga Juni dengan alokasi waktu pelaksanaan 3 x 45 menit serta 3 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan data nilai tes siswa untuk mendapatkan data. Pelaksanaan tes dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai dan setelah pembelajaran berakhir.

Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data instrument penelitian menggunakan software ANATES, di peroleh 25 soal dari 40 soal yang dinyatakan valid dengan nilai koefisien lebih dari 0,304, sementara 15 soal lainnya dinyatakan tidak valid dikarenakan nilai koefisiennya kurang dari 0,304. Hasil uji reliabilitas soal didapatkan hasil sebesar 0,80 dengan korelasi sebesar 0,67 sehingga soal dikatakan valid dan reliabel.

Berdasarkan uji pembeda soal terdapat 3 soal dengan berkriteria sangat baik, 13 soal dengan berkriteria baik, 14 soal dengan berkriteria cukup dan 1 soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji kesukaran soal diperoleh data bahwa 13 soal berkriteria mudah, 19 soal berkriteria sedang, dan 8 soal berkriteria sukar. Hasil uji pengecoh soal didapatkan hasil beberapa soal berkriteria pengecoh sangat buruk hingga sangat baik sehingga dari beberapa pertimbangan hasil pengujian yang ada mulai dari uji validitas hingga uji pengecoh soal di dapatkan 20 soal yang valid, reliabel, memiliki kriteria pembeda, kesukaran dan pengecoh yang baik digunakan sebagai pre-test dan post-test.

Hasil Analisis Belajar Siswa

Hasil analisis belajar siswa didapatkan dari data hasil belajar pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji analisis data hasil belajar menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, uji independent simple t-test dan uji N-Gain. Hasil analisis data ini menggunakan software SPSS.

Hasil uji homogenitas membuktikan data pre-test dan post-test dalam penelitian ini bersifat homogen, ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang melebihi batas 5% (0,05). Nilai signifikansi pre-test 0,723 dan post-test 0,640, keduanya melampaui nilai 0,05. Dengan demikian, baik data pre-test maupun post-test dapat dinyatakan homogen.

Pengujian normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk. Berikut hasil pengujian normalitas dari data tes siswa:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Pre-test	Post-test
Kelas Kontrol	0,808	0,128
Kelas Eksperimen	0,504	0,957

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Hasil uji normalitas olah data tes siswa, nilai signifikansi pre-test dan post-test pada kelas kontrol sebesar 0,808 dan 0,128, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,504 dan 0,957. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut melebihi batas signifikansi 5% (0,05), maka dinyatakan data pre-test dan post-test pada kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, berdistribusi normal.

Hasil post-test pada kelas kontrol dan eksperimen menggambarkan hasil belajar siswa sebagaimana disajikan berikut:

Tabel 2. Data Nilai Post-Test Siswa

Kriteria Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	20	20
Rata-Rata	72,8	84,8
Nilai Tertinggi	85	93
Nilai Terendah	66	75

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih unggul daripada kelas kontrol, dengan skor tertinggi mencapai 93 dan terendah 75. Sementara itu, kelas kontrol mendapatkan skor tertinggi 85 dan nilai terendah 66. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberi treatment melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game. Peningkatan ini turut diperkuat oleh hasil uji Independent Sample t-test dan analisis N-Gain. Berikut hasil Uji Independent Simple t-test:

Tabel 3. Hasil Uji Independent Simple t-test

Independent	Significance	Description
Post Test	0,000	Terdapat perbedaan

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Dari tabel diatas dapat dinyatakan ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Menurut Rosalina et al. (2023), jika nilai signifikansi melebihi 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima, namun jika nilainya berada di bawah 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Pada penelitian ini, nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,000, sehingga membuktikan ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan perlakuan. Selanjutnya, hasil analisis menggunakan uji N-Gain disajikan sebagai berikut:

Table 4. Data Nilai Siswa

Kelas	Keterangan	Nilai
Kelas Kontrol	Rata-Rata	42,49
	Minimal	23,81
	Maksimal	69,39
Kelas Eksperimen	Rata-Rata	69,50
	Minimal	48,98
	Maksimal	84,44

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji N-Gain, rata-rata skor peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tercatat dengan nilai 69,50 atau setara dengan 70%, lebih unggul daripada kelas kontrol yang hanya mencapai 42,49 atau sekitar 42%. Kenaikan ini terjadi setelah kelas eksperimen memperoleh perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam proses belajar. Mengacu pada kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Susanto (2012), rentang nilai 56–75% termasuk berkategori cukup efektif, sedangkan kisaran 40–50% berada pada kategori tidak efektif. Oleh karna itu, dapat dinyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis game dinilai cukup efektif untuk diterapkan saat proses pembelajaran, khususnya dibandingkan dengan pendekatan konvensional di SMA Labschool Unesa 1.

Pembahasan

Pemanfaatan media berbasis game pada kelas eksperiment menggunakan kuis berbasis game berpotensi membantu mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran di sekolah, terutama terkait rendahnya hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, game

Airplane digunakan sebagai latihan soal. Peserta didik dapat terus melatih keterampilan menjawab soal melalui pengulangan latihan soal yang diberikan, dikarenakan terdapat beberapa tingkatan soal yang harus diselesaikan peserta didik terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke level soal berikutnya. Fitriyaningsih et al. (2022), menyatakan bahwa game merupakan aktivitas yang tidak hanya menghibur dan berkesan, tetapi juga mendorong pemain untuk terus berusaha memenangkan setiap tantangan agar bisa berprogres ke level berikut dengan soal yang lebih menantang. Mekanisme ini secara tidak langsung berfungsi sebagai bentuk motivasi korektif yang mendorong siswa untuk terus berusaha, memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan pemahaman demi mencapai hasil belajar yang lebih baik (Adam, Mondong, and Mohammad 2024).

Proses latihan soal yang berulang menjadi bagian dari latihan yang efektif, karena melalui pengulangan tersebut siswa mampu mengingat jawaban yang sebelumnya keliru, memperbaiki kesalahan, dan memahami logika di balik jawaban yang benar secara bertahap. Juraidah & Supardi, (2024) menyatakan bahwa latihan soal adalah strategi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa melalui pengulangan materi, serta efektif dalam membantu mempertajam ingatan. Keunggulan aplikasi game edukatif terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung melalui skor dan jawaban yang benar, sehingga siswa dapat segera menyadari kesalahan siswa (Siregar et al. 2024). Selain itu, adanya fitur kompetisi berbasis skor turut mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat (Azhari, Wardana, and Mustofa 2025).

Dalam permainan Airplane yang digunakan sebagai media pembelajaran, terdapat fitur respons otomatis terhadap jawaban peserta didik baik benar maupun salah. Ketika siswa menjawab dengan benar, mereka bisa langsung melanjutkan ke soal berikutnya. Namun, jika jawabannya salah, game memberikan respons berupa tanda bom, yang secara visual menandakan kesalahan. Fitur ini memudahkan siswa dalam mengidentifikasi secara langsung jawaban yang tepat dan yang keliru. Dari respon tersebut, peserta didik terdorong untuk menganalisis kembali soal tersebut agar bisa menjawab dengan tepat di percobaan berikutnya. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Azhari et al. (2025) Adanya feedback secara langsung dari aplikasi memungkinkan siswa mengenali kesalahan secara cepat, sehingga mendorong mereka untuk meninjau kembali soal dan memperbaiki pemahaman agar dapat menjawab dengan benar pada kesempatan berikutnya. Mekanisme permainan yang disertai tantangan serta konsekuensi langsung ketika menjawab soal mendorong siswa untuk lebih berhati-hati dan fokus dalam membaca serta memahami setiap

pertanyaan karna apabila salah dalam menjawab maka nyawa permainan akan berkurang. Proses ini memperkuat kemampuan *recall* (mengingat kembali informasi) dan retensi memori siswa, yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran jangka panjang. Pemrosesan informasi yang disertai strategi elaboratif dan pengulangan terbukti mampu memperkuat kecakapan siswa dalam merekonstruksi atau mengulang kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya (Komariah and Zainuri 2025).

Kesalahan dan konflik dipandang sebagai bagian penting dalam refleksi yang mendorong siswa untuk memperbaiki pemahaman melalui proses belajar yang berkelanjutan. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya peran umpan balik dan penguatan dalam membentuk perilaku belajar (Berg, Paige, and Lou 2023). Secara keseluruhan, penggunaan game *Airplane* tidak sekedar bisa memberikan peningkatan antusiasme dan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi nyata dalam peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar (Isnaini et al. 2025). Media game juga menjadikan proses pembelajaran lebih mudah dimengerti dan menyenangkan, sehingga siswa lebih cepat menguasai materi (Nurhikmah et al. 2023) dan pada akhirnya berperan pada peningkatan hasil belajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya penerapan media pembelajaran berbasis game sebagai latihan soal, khususnya melalui permainan *Airplane*, memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Media ini memungkinkan siswa untuk berlatih secara berulang melalui sistem level dan umpan balik langsung, sehingga membantu mereka memperbaiki kesalahan, memahami materi secara lebih mendalam, serta memperkuat daya ingat. Peningkatan signifikan pada hasil post-test dan uji N-Gain di kelas eksperimen daripada kelas kontrol mengindikasikan bahwa latihan soal berbasis game mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa. Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kendala atau batasan yang perlu diperhatikan, antara lain terbatasnya ruang lingkup pada satu kelas dan satu mata pelajaran, sehingga hasilnya belum tentu berlaku pada konteks atau bidang studi lain. Selain itu, keberhasilan media game sangat dipengaruhi oleh kecocokan antara jenis game yang digunakan, kondisi kelas, dan karakteristik materi. Dengan demikian, implementasinya harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Abduloh, S. Pd, M. Pd, Suntoko, T. P., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Adam, R. C., Mondong, T. I., & Mohammad, S. (2024). Students' learning process towards history subject at Senior High School 1 Tibawa. *Journal of Historical Education Studies*, 2(2), 140–158.
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis efektivitas media pembelajaran e-learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>
- Agrullina, Y., Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). Development of learning media assisted by Wordwall on the material of exponent for Phase E students. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(4), 853–864. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i4.1197>
- Akbar, M. N., Dama, L., Ibrahim, M. A., Mabuia, S. A., & Uno, A. H. (2022). Analisis permasalahan guru SMA terkait penggunaan media pembelajaran biologi selama proses pembelajaran berbasis hybrid learning di Kabupaten Bone Bolango. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 111–120. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1483>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Azhari, S., Wardana, P., & Mustofa, Z. (2025). Penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI dan BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia dalam belajar serta juga memperkuat hasil pembelajaran. *Santik*, 3(1). (*Informasi jurnal perlu dilengkapi jika tersedia: URL atau DOI*)
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1030–1037.
- Bandura, A. (1971). Social learning theory. *College Music Symposium*, 61(1). (*Catatan: Ini tampaknya tidak cocok; Bandura menerbitkan "Social Learning Theory" sebagai buku. Jika ini buku, format yang tepat adalah:*)
Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. General Learning Press.
- Bandura, A. (1978). The self system in reciprocal determinism. *American Psychologist*, 33(4), 344–358. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.33.4.344>
- Vande Berg, M., Paige, R. M., & Lou, K. H. (2023). Student learning abroad. In *Student learning abroad* (pp. 3–28). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003447184-2>
- Ramadani, D., Jamilah, Darajat, A., & Suherman, A. (2024). Wordwall games based media to improve students' learning outcomes (Vol. 8). Atlantis Press International BV.

- Febrina, V., & Setiawan, D. (2024). Analysis of the use of learning media on the learning interest of learning science students and environmental themes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5702–5709. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7497>
- Fitrianingsih, M., Widiyatmoko, A., & ... (2022). Analisis instrumen penilaian HOTS berbasis game mata pelajaran IPA untuk pembelajaran jarak jauh. Dalam *Seminar Nasional IPA* (hlm. 116–126).
- Gusliani, G., Hamidah, A., & Hakim, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire 17 pada materi mamalia untuk siswa kelas X SMA. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2081>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, T. H., & Tahrir, T. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Putra, K. A. A. (2023). Game edukasi ‘Perjalanan Si Koko’ sebagai media pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Isnaini, M., Nurirrohmah, M. F., Muslim, M. K., Anam, M. M., Bashiruddin, M., Setyawan, K. G., & Sukarti. (2025). Penerapan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan keterampilan sosial siswa SMP. *[Nama Jurnal Tidak Disebut]*, 4(1), 1–23.
- Juraidah, & Supardi, U. (2024). Pengaruh pemberian latihan soal (drill) terhadap hasil belajar IPA kelas VII semester I SMP Islam Nurul Huda. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 4(4), 92–103.
- Komariah, N. S., & Zainuri, S. M. (2025). Strategi pembelajaran berbasis teori memori untuk peningkatan kognitif siswa. *[Nama Jurnal Tidak Disebut]*, 5(1), 118–130.
- Laela, A. K. (2023). The influence of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted with Wordwall media on cognitive learning outcomes in Indonesian language in class IV students of SD Negeri 2 Karangmalang. *[Nama Jurnal Tidak Disebut]*, 1, 70–74.
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial Albert Bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *[Nama Jurnal Tidak Disebut]*, 4(2), 186–202. *(Lengkapi nama jurnal jika tersedia)*
- Mujahidin, A. A., Hasanah, A. L., Andani, M., & Kurniawan, M. A. (2021). Urgensi media audio visual dalam pembelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 6(2), 183–196. <https://doi.org/10.33511/misykat.v6n2.183-196>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Nurhayati, D. (2024). Efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN Kota Blitar.

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Riska, S., & Ihsan, A. N. (2024). Penerapan media pembelajaran game edukatif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 44–53. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12141>
- Romadhon, M. F., Pili, A., Daulay, I. M., Sihombing, T. A. G., Sihombing, A. L., & Hutabarat, R. T. (2025). *Integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Ross, S. N. (2006). Albert Bandura. In *The Praeger handbook of education and psychology: [4 volumes]* (p. 49).
- Sawaludin, R. (2024). Pengaruh pembelajaran media Wordwall terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD Dharma Karya Ut. *[Nama jurnal tidak disebutkan]*, 15(1), 37–48.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa Matematika kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Siregar, I., Salmah, T., Khairunnisa, S., & Nurfadilah, A. (2024). Peningkatan pemahaman konsep bilangan bulat melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi game edukatif pada siswa kelas 5 di MI Kiswah. *[Nama jurnal tidak disebutkan]*, 1, 47–56.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>