

Penerapan *Game Based Learning* Media Interaktif Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Siswa SMA

Cici Andrianie^{1*}, Akhzan Mahmud², Andre Dwijaya³

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: ciciandrianie02@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 07 Juli 2026

Disetujui: 10 Agustus 2026

Kata kunci:

Aplikasi Wayground, Game Based Learning, Motivasi Belajar Sosiologi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental design*. Populasinya ialah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palangka Raya. Penelitian ini melibatkan 32 siswa pada kelas eksperimen dan 32 siswa pada kelas kontrol sebagai sampel penelitian dimana teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan lembar observasi berdasarkan *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan ialah analisis statistik deskriptif dan statistik parametrik yaitu *independent sampel t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palangka Raya. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol serta nilai *sig-p* < 0,05. Olehnya itu dapat dikemukakan bahwa penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* memiliki dampak dalam peningkatan motivasi belajar sosiologi siswa Sekolah Menengah Atas.

Abstrac

This study aims to determine the effect of the application of interactive game-based learning media, wayground application, on the learning motivation of class XI students in sociology subjects at State Senior High School 3 Palangka Raya. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design method. The population is class XI students of state senior high school 3 Palangka Raya. This study involved 32 students in the experimental class and 32 students in the control class as research samples where the sampling technique used simple random sampling. The data collection technique used was an observation sheet based on pretest and posttest. Furthermore, the data analysis technique used was descriptive statistical analysis and parametric statistics, namely the independent sample t test. The results of the study showed that there was an effect of the application of interactive game-based learning media, wayground application, on the learning motivation of class XI students in sociology subjects at state senior high school 3 Palangka Raya. This was indicated by the average value of the experimental class which was higher than the average value of the control class and the sig-p value < 0.05. Therefore, it can be stated that the application of interactive game-based learning media, the Wayground application, has an impact on increasing the motivation to learn sociology in high school students.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Jainiyah et al., 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif dan berpusat pada peserta didik (Dharma et al., 2026). Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu (Husna & Supriyadi, 2023). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, ketekunan, perhatian serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, pasif dalam kegiatan kelas dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran sosiologi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting. Mata pelajaran Sosiologi mempelajari berbagai fenomena sosial, interaksi masyarakat, perubahan sosial serta berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Pohan & Nurlizawati, 2023). Namun, pada praktiknya pembelajaran Sosiologi masih sering dilaksanakan dengan metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas (Usnawati & Torro, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa menganggap pembelajaran Sosiologi kurang menarik karena didominasi oleh aktivitas membaca dan menghafal konsep-konsep teoritis. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi kurang optimal dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran cenderung rendah.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai pendekatan pembelajaran inovatif mulai dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah *game based learning*. *Game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan (game) dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menantang (Musyafa et al., 2022). Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dengan tetap berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui penerapan *game based learning*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif yang terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, keterlibatan serta hasil belajar siswa (Anggraini et al., 2021; Kusuma et al., 2022). Unsur kompetisi, tantangan, penghargaan, umpan balik langsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, *game based learning* juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa maupun antar siswa itu sendiri.

Salah satu media pembelajaran berbasis *game based learning* yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi *wayground*. *Wayground* yang sebelumnya dikenal sebagai *quizizz*, merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif seperti kuis, tantangan, papan peringkat (leaderboard), poin, avatar serta umpan balik secara langsung (Ahmad et al., 2025). Melalui fitur-fitur tersebut, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara lebih menarik dan kompetitif. Penggunaan *wayground* memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar berlangsung.

Aplikasi *wayground* memiliki beberapa keunggulan yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa (Kuron et al., 2025). Pertama, tampilan yang menarik dan mudah digunakan membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Kedua, adanya sistem skor dan peringkat mampu memunculkan semangat kompetitif yang positif. Ketiga, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Keempat, fleksibilitas penggunaan aplikasi memungkinkan pembelajaran dilakukan baik secara tatap muka maupun daring. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *wayground* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis *game based learning* di berbagai sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan (Indriyani & Tofaynudin, 2025; Reyhan et al., 2025). Tidak semua guru memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran. Selain itu, efektivitas penggunaan aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya pada jenjang SMA. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda sehingga pengaruh penggunaan media pembelajaran tertentu terhadap motivasi belajar siswa juga dapat berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan *game based learning* menggunakan media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

SMA Negeri 3 Palangka Raya merupakan salah satu institusi pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Namun demikian, berdasarkan pengamatan awal, masih ditemukan beberapa siswa yang menunjukkan tingkat motivasi belajar yang beragam dalam mengikuti pembelajaran sosiologi. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palangka Raya.

Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Palangka Raya. Penelitian ini melibatkan 32 siswa pada kelas eksperimen dan 32 siswa pada kelas kontrol sebagai sampel penelitian dimana teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan lembar observasi berdasarkan *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan ialah analisis statistik deskriptif dan statistik parametrik yaitu *independen sampel t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil deskriptif motivasi belajar sosiologi siswa pada kelas eksperimen

Hasil analisis motivasi belajar sosiologi siswa pada kelas eksperimen menggunakan program SPSS dalam analisisnya. Adapun hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pada Kelas Eksperimen

	N	Min	Max	Mean
<i>Pretest</i>	32	40	70	65
<i>Posttest</i>	32	70	95	80

Tabel 1 diperoleh bahwa pada hasil *pretest* dari 32 siswa, nilai terendah adalah 40, nilai tertinggi adalah 75, dan nilai rata-rata siswa adalah 65. Pada ada hasil *posttest* dari 32 siswa, nilai terendah adalah 75, nilai tertinggi adalah 95 dan nilai rata-rata siswa adalah 80. Hasil tersebut menunjukkan nilai rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Berikut disajikan distribusi frekuensi kategorisasi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen

Tabel 2. Hasil distribusi rekuensi kategorisasi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
70-100	Tinggi	2	6%	32	100%
≤ 69	Rendah	30	94%	0	0%

Pada Tabel 2 di atas dilihat bahwa distribusi frekuensi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan KKM 70 menunjukkan hasil bahwa sebelum dilakukan pembelajaran dengan penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* dari 32 orang siswa terdapat 6% siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan setelah dilakukan eksperimen pembelajaran dengan penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terdapat 100% siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

2. Hasil deskriptif motivasi belajar sosiologi siswa pada pada kontrol

Hasil motivasi belajar sosiologi siswa pada kelas kontrol menggunakan program SPSS dalam analisisnya. Adapun hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Pada Kelas Kontrol

	N	Min	Max	Mean
<i>Pretest</i>	32	40	65	55
<i>Posttest</i>	32	50	85	75

Tabel 3 diperoleh bahwa pada hasil *pretest* dari 32 siswa, nilai terendah adalah 40, nilai tertinggi adalah 65 dan nilai rata-rata siswa adalah 55. Sedangkan pada hasil *posttest* dari 32 siswa, nilai terendah adalah 50, nilai tertinggi adalah 85 dan nilai rata-rata siswa adalah 75. Hasil tersebut menunjukkan nilai rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil *pretest*. Berikut disajikan distribusi frekuensi kategorisasi siswa pada kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil distribusi rekuensi kategorisasi pada kelas kontrol

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
70-100	Tinggi	0	0	15	47%
≤ 69	Rendah	32	100%	18	53%

Pada Tabel 4 di atas terlihat bahwa distribusi siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan KKM 70 menunjukkan hasil bahwa sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode konvensional dari 32 orang siswa tidak terdapat seorang pun yang memiliki motivasi belajar yang tinggi sedangkan setelah dilakukan pembelajaran konvensional terdapat 47% orang siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

3. Hasil uji prasyarat analisis

a. Hasil uji normalitas

Dalam mengetahui normalitas setiap perolehan data dalam penelitian ini menggunakan *kolmogorov smirnov* berbantuan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil pengujian tersebut.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Sig. P
Motivasi belajar	Pretest kelas eksperimen	0,19
	Posttest kelas eksperimen	0,22
	Pretest kelas kontrol	0,18
	Posttest kelas kontrol	0,17

Berdasarkan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa perolehan data pada setiap kelas memiliki nilai $sig-p > \alpha (0,05)$ sehingga dapat dikemukakan bahwa setiap data memenuhi syarat normalitas.

b. Hasil uji homogenitas

Dalam mengetahui homogenitas setiap perolehan data dalam penelitian ini menggunakan *levens test for equality of variances* berbantuan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil pengujian tersebut.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig. P
Motivasi belajar	0,32

Berdasarkan Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa perolehan setiap data memiliki nilai $\text{sig-}p > \alpha$ (0,05) sehingga dapat dikemukakan bahwa setiap data memenuhi syarat homogenitas.

4. Hasil analisis inferensial dan uji hipotesis

Dalam mengetahui pengaruh penerapan game-based learning media interaktif aplikasi wayground terhadap motivasi belajar siswa digunakan statistik *independent sample t test* dengan menggunakan bantuan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil analisis.

Tabel 7. Hasil Rangkuman Analisis Independent Sample T Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi belajar	Equal variances assumed	0,75	0,3	3,21	30	0,00
	Equal variances not assumed			3,28	24,55	0,00

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa data nilai hasil motivasi belajar sosiologi pada kelas eksperimen dan kelas control dapat di lihat dimana nilai *sig (2-tailed)* bernilai 0,00. Maka dapat di simpulkan bahwa dari rangkuman tersebut menyatakan bahwa H_a di terima dan H_o di tolak. Olehnya itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa kelas xi dalam mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Palangka Raya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* melalui media interaktif aplikasi *wayground* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan, semangat untuk memperoleh skor terbaik serta keinginan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan dalam aplikasi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep *game based learning* yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui pengalaman belajar yang interaktif (Apriliawan, 2024; Muhammad et al., 2023). Dalam pendekatan ini, unsur permainan seperti kompetisi, penghargaan, tantangan dan umpan balik langsung mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Berbagai kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa karena mampu mengurangi kejenuhan serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui karakteristik aplikasi *wayground* yang menyediakan berbagai fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, avatar, timer dan *feedback* secara langsung. Fitur-fitur tersebut memberikan stimulus eksternal yang mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. *Wayground* dirancang sebagai platform pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan asesmen, latihan, dan aktivitas belajar dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain tanpa kehilangan fokus terhadap tujuan pembelajaran.

Pada mata pelajaran sosiologi, penggunaan *wayground* terbukti mampu mengubah persepsi siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap teoritis dan kurang menarik. Materi-materi seperti interaksi sosial, kelompok sosial, perubahan sosial dan konflik sosial dapat disajikan dalam bentuk kuis interaktif yang menantang. Kondisi ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep sosiologi karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa pembelajaran relevan, menarik, dan menyenangkan, maka motivasi intrinsik untuk belajar juga akan meningkat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar tidak lagi didominasi oleh guru, tetapi melibatkan siswa secara langsung melalui diskusi, pemecahan masalah, dan kompetisi akademik yang sehat. Situasi tersebut mendukung teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika siswa berpartisipasi aktif dalam membangun pemahamannya sendiri (Fathurrahman & Puspita, 2025). Dengan demikian, penggunaan *wayground* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

Selain itu, adanya sistem peringkat dalam aplikasi *wayground* menjadi faktor yang turut memengaruhi motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan semangat untuk memperoleh posisi terbaik dan meningkatkan skor yang diperoleh. Kompetisi yang tercipta dalam pembelajaran berlangsung secara positif karena mendorong siswa untuk lebih fokus memperhatikan materi dan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa elemen gamifikasi seperti pencapaian, penghargaan, dan visualisasi kemajuan belajar dapat meningkatkan motivasi siswa apabila diintegrasikan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Dari perspektif teori motivasi belajar, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori *self determination* yang menekankan pentingnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi individu. Penggunaan *wayground* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka melalui penyelesaian tantangan, memperoleh pengakuan melalui skor dan peringkat, serta berinteraksi dengan teman-teman dalam suasana belajar yang kompetitif

namun menyenangkan (Dini & Dikdik, 2025). Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan game based learning sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional (Liantri et al., 2024; Septianing et al., 2024).

Meskipun demikian, efektivitas penerapan *wayground* juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran digital, ketersediaan perangkat teknologi, akses internet yang memadai serta kemampuan guru dalam merancang soal-soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *wayground* hendaknya tidak hanya berfokus pada aspek permainan semata, tetapi juga harus dirancang secara pedagogis agar tetap mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran sosiologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *game based learning* melalui media interaktif aplikasi *wayground* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Peningkatan motivasi tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif selama proses belajar, semangat untuk menyelesaikan tugas serta keinginan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, *wayground* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi, interaktivitas dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian yang dilakukan ini ialah bahwa ada pengaruh penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol serta nilai $\text{sig-p} < 0,05$. Olehnya itu dapat dikemukakan bahwa penerapan *game based learning* media interaktif aplikasi *wayground* memiliki dampak dalam peningkatan motivasi belajar sosiologi siswa.

Olehnya itu, penerapan *game-based learning* menggunakan media interaktif aplikasi *wayground* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, tetapi juga menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital. Implementasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara tepat diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A., Azis, A., & Rasyad, L. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Wayground Sebagai Pembelajaran Interaktif di MA Darul Amin Palangkaraya. *INOVASI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 45–54.
- Anggraini, H., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 62–73. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Apriliawan, E. (2024). Analisis Bibliometrik Penelitian Game-Based Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Martyvel: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 31–41. <https://doi.org/10.33084/martyvel.v1i2.7515>
- Dharma, S., Aisyah, H., Muarif, A., & Nursyamsi, N. (2026). Development of an Educational Website as an Interactive Learning Platform to Improve Students' Environmental. *Unnes Science Education Journal*, 15(1), 146–158. <https://doi.org/10.15294/usej.v13i1.35348>
- Dini, W., & Dikdik, F. (2025). Teori Kecerdasan dan Teori Motivasi Belajar. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(2), 64–75. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i2.21063>
- Fathurrahman, F., & Puspita, R. (2025). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 18 Dodu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2883>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 51–61. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>
- Septianing, I., Lina, M., Nabila, D., & Wannuraniza, D. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 57–65. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 34–43. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Kuron, M., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. (2025). Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground dan Wordwall. In *Penerbit Tahta Media*. alfabeta.
- Kusuma, M., Kusumajanto, D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–38. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Liantri, I., Ramadani, S., & Anggraini, W. (2024). The effect of teams games tournament assisted by Quizizz paper mode on motivation and biology learning outcomes. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 6(3), 23–33. <https://doi.org/10.20527/bino.v6i3.19325>
- Muhammad, I., Triansyah, F., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 53–63. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- Musyafa, F., Fitranto, Y., Mutiah, M., & Muliati, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Game Based Learning terhadap Prestasi Belajar di Masa Pandemi. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 1(2), 18–28. <https://doi.org/10.58797/pilar.0102.12>

- Pohan, S., & Nurlizawati, N. (2023). Partisipasi Belajar Siswa Pasca Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kasus: Siswa Kelas X SMAN 1 Batang Onang). *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(2), 35–45. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i2.92>
- Reychan, I., Badriah, L., & Triyanto, S. (2025). Pengaruh Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *BIODIK*, 11(1), 64–75. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.35613>
- Usnawati, U., & Torro, S. (2022). Strategi Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Maros. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 1(3), 38–48. <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v1i3.39170>