

The Effect Of The Use Of Wayground Learning Media On The Learning Outcomes Of Banking Elements Of Grade X Akl Students At State Vocational High School 13 Medan

Dena Christin Ambarita¹, Weny Nurwendari²

(1,2) Accounting Education Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Correspondence Author

[aweny.nurwendari@unimed.ac.id]

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada elemen Perbankan di SMK Negeri 13 Medan menunjukkan perlunya media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Wayground terhadap hasil belajar siswa kelas X AKL. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest nonequivalent control group. Populasi penelitian berjumlah 72 siswa dengan teknik sampling jenuh, terdiri atas kelas X AKL 1 sebagai kelas eksperimen dan X AKL 2 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, Gain, uji Shapiro-Wilk, Wilcoxon, dan Mann-Whitney. Hasil menunjukkan rata-rata Gain kelas eksperimen sebesar 9,31, sedangkan kelas kontrol sebesar 1,81. Uji Mann-Whitney memperoleh nilai Asymp. Sig. < 0,001. Dengan demikian, Wayground berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar elemen Perbankan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Wayground, Hasil Belajar, Gain, Perbankan.

Abstract

The low learning outcomes of students in the Banking element at SMK Negeri 13 Medan indicate the need for digital learning media that can increase student engagement. This study aims to examine the effect of using Wayground as learning media on the learning outcomes of tenth-grade Accounting and Finance students. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest nonequivalent control group design. The population consisted of 72 students selected using a saturated sampling technique, comprising X AKL 1 as the experimental class and X AKL 2 as the control class. Data were collected through multiple-choice tests and analyzed using descriptive statistics, Gain scores, the Shapiro-Wilk normality test, Wilcoxon test, and Mann-Whitney test. The results showed that the average Gain score of the experimental class was 9.31, while that of the control class was 1.81. The Mann-Whitney test yielded an Asymp. Sig. value of < 0.001. Therefore, Wayground has a significant effect on improving students' learning outcomes in the Banking element.

Keyword: Wayground Learning Media, Learning Outcomes, Gain, Banking.

Article info

Submitted: Juni 03, 2026; Accepted: September 6 2026; Published: September 6, 2026

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan pada era Industri 4.0 menuntut proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaktif, serta didukung oleh pemanfaatan teknologi digital. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mengembangkan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan media digital yang inovatif. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif siswa, tetapi juga oleh kualitas

lingkungan belajar dan strategi pembelajaran yang diterapkan, ([Chen et al., 2023](#)) menyatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran merupakan hasil sinergi antara faktor internal siswa dan faktor eksternal, termasuk pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal pada mata pelajaran Akuntansi Dasar elemen Perbankan di kelas X SMK Negeri 13 Medan, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis sehingga interaksi belajar berlangsung secara satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa jenuh, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep perbankan yang bersifat abstrak. Dampaknya terlihat pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Data hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 37,03% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75, sedangkan 62,97% siswa belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada elemen Perbankan masih perlu ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Wayground merupakan pengembangan dari platform Quizizz yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran interaktif, seperti kuis digital, poin, leaderboard, timer, dan umpan balik langsung sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Karakteristik tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Indikasi penurunan performa akademik ini terekam jelas dari lembar penilaian objektif; kuantitas siswa yang sanggup melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan standar 75 poin hanya menyentuh angka 37,03%. Hasil ini memperlihatkan kemunduran yang signifikan jika dibandingkan dengan pencapaian periode tahun sebelumnya yang mampu menembus angka 62,97%. Data makro tersebut mempertegas bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai batas optimal dalam penguasaan materi. Rendahnya capaian kognitif siswa ini diindikasikan kuat oleh ketidaktepatan pemilihan media instruksional di kelas serta rendahnya partisipasi mental siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar. Berlandaskan pada Teori Kognitif yang dicetuskan oleh ([Mayer, 2024](#)), konstruksi pengetahuan yang efektif hanya akan terbangun secara esensial tatkala peserta didik terlibat aktif dalam mengonstruksi dan mengolah informasi melalui aktivitas penalaran mental yang kritis. Atas dasar pemikiran tersebut, urgensi pengadaan instrumen pembelajaran yang adaptif demi menstimulasi gairah belajar serta mendorong keterlibatan multidimensi siswa menjadi sangat krusial.

Sebagai langkah solutif dan strategis, pengintegrasian perangkat ajar interaktif yang berbasis pada pemanfaatan teknologi digital dapat dijadikan sebagai alternatif yang menjanjikan. Salah satu instrumen teknologi modern yang dinilai relevan adalah *platform* digital bernama Wayground. Senada dengan temuan ilmiah ([Adikasari, 2025](#)), Wayground mengemas lingkungan belajar dengan menyatukan beragam fungsionalitas mutakhir, meliputi kuis interaktif yang berorientasi pada keterlibatan subjek, skema apresiasi (*reward*) berbentuk akumulasi poin, visualisasi peringkat capaian (*leaderboard*), hingga penyediaan umpan balik instan (*real-time feedback*) bagi setiap jawaban siswa.

Secara teoretis, implementasi metode berbasis permainan ini diperkuat oleh prinsip gamifikasi dari ([Deterding and Dixon 2011](#)) serta ([Heredia and Altarriba 2014](#)), yang membuktikan bahwa adopsi elemen permainan ke dalam aktivitas non-game (*gamification*) teruji empiris ampuh dalam mengeskalisasi antusiasme intrinsik, keterlibatan aktif, hingga performa prestasi akademik siswa. Relevansi efektivitas media kuis digital dalam mereduksi kejenuhan belajar di rumpun ekonomi ini juga didukung oleh sederet riset terdahulu, seperti yang dilaporkan oleh ([Azhizha and Tikollah 2024](#)), ([Br, Gaol, and Trisnawati 2025](#)) serta ([Risma k khasanah, Muhtar 2020](#)), yang seluruhnya sepakat bahwa gamifikasi digital mampu mengoptimalkan minat serta hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada mata pelajaran akuntansi atau ekonomi secara umum dan belum secara khusus menguji efektivitas Wayground pada elemen Perbankan di Sekolah Menengah Kejuruan. Selain itu, penelitian yang mengkaji implementasi Wayground pada konteks pembelajaran di SMK Negeri 13 Medan juga belum ditemukan. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas Wayground dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Perbankan di pendidikan vokasi.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada tiga aspek. Pertama, penelitian menguji penggunaan platform Wayground sebagai pengembangan terbaru dari Quizizz dalam pembelajaran elemen Perbankan. Kedua, penelitian dilaksanakan pada konteks pendidikan vokasi, yaitu siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lanjutan (AKL) SMK Negeri 13 Medan, yang belum banyak dilaporkan pada penelitian sebelumnya. Ketiga, efektivitas Wayground dianalisis menggunakan desain *quasi experiment* dengan membandingkan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui analisis *gain score*.

Berdasarkan latar belakang, hasil penelitian terdahulu, serta kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Wayground terhadap hasil belajar elemen Perbankan siswa kelas X AKL di SMK Negeri 13 Medan serta membandingkan peningkatan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan Wayground dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran digital berbasis gamifikasi pada pembelajaran Perbankan sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dalam riset ini diakomodasi melalui rancangan eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan menerapkan model *nonequivalent control group pretest-posttest*. Melalui skema ini, penempatan subjek ke dalam kelompok eksperimen maupun kelompok pembandingan dijalankan tanpa melalui prosedur pemilihan acak (*random assignment*). Pilihan metodologi ini berjalan selaras dengan prinsip penelitian yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2022), yang menyatakan bahwa desain non-acak tersebut merupakan opsi paling representatif dan banyak diimplementasikan dalam studi edukasi. Hal ini dikarenakan karakteristik ruang kelas di lembaga pendidikan umumnya telah terbentuk secara alami, sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan restrukturisasi kelas atau randomisasi subjek secara penuh demi menjaga stabilitas kegiatan belajar mengajar.

Dalam implementasi praktisnya, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diwajibkan untuk menuntaskan dua tahap evaluasi, yaitu pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Parameter efektivitas dari intervensi media yang diujikan kemudian dideteksi melalui dua jalur analisis: pertama, dengan mengomparasikan margin capaian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; kedua, dengan membedah fluktuasi nilai dari tahap *pretest* menuju *posttest* pada internal masing-masing kelompok secara mandiri. Untuk memberikan gambaran yang lebih terstruktur, konfigurasi operasional dari cetak biru penelitian ini disajikan secara skematis melalui visualisasi berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
Eksperimen	O ₁	X (pembelajaran menggunakan <i>wayground</i>)	O ₂
Kontrol	O ₃	- (pembelajaran konvensional)	O ₄

Keterangan:

O₁, O₃ : Skor pretest hasil perbankan kedua kelas

X : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Wayground* pada kelas X AKL 1

O₂, O₄ : Skor *posttest* hasil belajar perbankan setelah perlakuan pada kedua kelas

Penelitian eksperimen semu ini dilaksanakan di SMK Negeri 13 Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025–2026, dengan melibatkan populasi target sebanyak 72 peserta didik. Ruang lingkup perlakuan dibagi ke dalam dua klasifikasi kelas, di mana Kelas X AKL 1 ditetapkan sebagai

kelompok eksperimen yang mengintegrasikan platform *Wayground* dalam mempelajari substansi dasar-dasar perbankan dan pembukuan akuntansi. Sebaliknya, Kelas X AKL 2 diposisikan sebagai kelompok kontrol yang menerima paparan materi melalui metode ceramah konvensional. Identifikasi terhadap efektivitas intervensi digital ini diukur dengan menganalisis fluktuasi skor serta membandingkan deviasi capaian antara kedua kelompok tersebut pada fase sebelum dan sesudah perlakuan.

Alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi kompetensi akademik siswa adalah instrumen tes objektif berbentuk pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal, yang dirancang secara khusus berdasarkan indikator tujuan pembelajaran perbankan pada akuntansi dasar. Guna memastikan kualifikasi instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpul data *pretest* dan *posttest*, soal-soal tersebut diuji secara ketat melalui analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, serta daya pembeda. Seluruh rangkaian standarisasi alat ukur ini mengacu pada parameter evaluasi pendidikan yang dikembangkan oleh (Seituni et al., 2024)

Secara operasional, tahapan riset dilapangan diawali dengan pendistribusian tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok. Langkah ini krusial untuk mendeteksi sekaligus memetakan kesetaraan kapasitas kognitif awal siswa sebelum menerima intervensi. Memasuki fase perlakuan, kelas eksperimen diarahkan untuk belajar berbantuan media interaktif *Wayground*, sedangkan kelompok pembandingan dibelajarkan lewat pendekatan konvensional. Setelah seluruh rangkaian pertemuan selesai, kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*) dengan bobot instrumen yang sama untuk mengukur capaian akhir hasil belajar mereka.

Untuk mendeteksi efektivitas perlakuan secara objektif, analisis data difokuskan pada kalkulasi skor *gain* (selisih nilai awal dan akhir). Seluruh data statistik diolah menggunakan piranti lunak IBM SPSS Statistics. Berdasarkan pedoman analisis data dari Ghozali (2021), statistik deskriptif digunakan untuk memetakan skor rata-rata, ketuntasan, dan fluktuasi data, sedangkan statistik inferensial diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Karena data terindikasi tidak berdistribusi normal, pengujian dilanjutkan ke ranah nonparametrik. Uji Wilcoxon diaplikasikan guna melihat signifikansi perubahan nilai di dalam masing-masing kelas, sedangkan Uji Mann-Whitney digunakan untuk mengomparasikan margin peningkatan (*gain*) antarkelompok dengan acuan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji prasyarat menggunakan *Shapiro-Wilk*, data penelitian tidak berdistribusi normal sehingga analisis hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik. Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada masing-masing kelas, sedangkan Uji Mann-Whitney digunakan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar (*gain score*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil Deskriptif

Tabel 2 Deskripsi Hasil Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa (N)	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata Gain Skor	Rata-rata Gain Skala 0-100
1	Eksperimen	36	8,06	17,36	9,31	46,53
2	Kontrol	36	11,33	13,14	1,81	9,03
	Selisih antar kelas	-	-	-	7,50	37,50

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 8,06, sedangkan kelas kontrol sebesar 11,33. Setelah pembelajaran, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi

17,36, sedangkan kelas kontrol menjadi 13,14. Peningkatan hasil belajar yang diukur melalui gain score menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 9,31, sedangkan kelas kontrol hanya 1,81. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Wayground lebih tinggi dibandingkan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis komparatif terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah mendapat perlakuan lewat *Wayground* dilakukan pada kelompok eksperimen. Sebaliknya, evaluasi mengenai perkembangan capaian belajar melalui model pengajaran tradisional diterapkan khusus untuk kelompok kontrol. Hasil tes pra dan pasca untuk setiap mata kuliah adalah data yang identik. Uji Wilcoxon digunakan karena data dari kelompok yang berbeda tidak dinormalisasi sesuai dengan uji normal.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

Kelas	Data yang Dibandingkan	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	Posttest - Pretest	-5,083	<0,001	Signifikan
Kontrol	Posttest - Pretest	-2,063	0,039	Signifikan

Berdasarkan Berdasarkan Tabel 2, hasil Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai $Z = -5,083$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari 0,001, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai $Z = -2,063$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,039. Karena kedua nilai signifikansi lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Namun demikian, Uji Wilcoxon hanya menunjukkan adanya peningkatan pada masing-masing kelas dan belum dapat menjelaskan apakah peningkatan tersebut berbeda secara signifikan antara kedua kelas. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan Uji Mann-Whitney terhadap data *gain score*.

Uji Mann-Whitney terhadap Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dalam penelitian ini difokuskan pada data *Gain* karena data tersebut menggambarkan kenaikan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Dengan demikian, pengujian hipotesis tidak hanya membandingkan nilai akhir siswa, tetapi membandingkan kemajuan hasil belajar antara kedua kelas.

Tabel Hasil Ranks Uji Mann-Whitney Gain

Kategori data penelitian		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Skor hasil belajar siswa	Gain Eksperimen	36	49.89	1796.00
	Gain Kontrol	36	23.11	832.00
	Total	72		
Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
166,000	832,000	-5,437	<0,001	Signifikan

Melalui Berdasarkan Tabel 3, hasil Uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa nilai Mann-Whitney U sebesar 166,000, Wilcoxon W sebesar 832,000, dan Z sebesar -5,437 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai mean rank kelas eksperimen (49,89) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (23,11) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

Wayground memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan Pengujian Hipotesis

Hasil Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut diperkuat oleh Uji Mann-Whitney terhadap *gain score* yang menghasilkan nilai **Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari 0,001**, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wayground berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar elemen Perbankan siswa kelas X AKL di SMK Negeri 13 Medan. Hasil ini menunjukkan bahwa Wayground lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wayground memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar elemen Perbankan siswa kelas X AKL di SMK Negeri 13 Medan. Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Keberhasilan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh meningkatnya hasil belajar siswa, tetapi juga mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Azhizha and Tikollah 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz, yang kini berkembang menjadi Wayground, mampu meningkatkan hasil belajar Praktikum Akuntansi di SMK melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif. Hasil serupa juga dilaporkan oleh (Br, Gaol, and Trisnawati 2025) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi. Selain itu, Nurwendari dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar pada pendidikan vokasi. Konsistensi hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai bidang keahlian, termasuk elemen Perbankan.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh (Saputra, Amalia, and Rahman 2024), (Rohmah, 2022) (Santika, Kusumawardhany, and Pratomo 2023), Mesterjon dkk. (2024), serta Nurfitriani dan Hakim (2025) yang sama-sama menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Walaupun penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, seluruhnya menunjukkan pola yang konsisten, yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa Wayground merupakan media pembelajaran yang efektif diterapkan pada pendidikan vokasi, khususnya dalam pembelajaran elemen Perbankan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena Wayground tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media belajar yang memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Fitur kuis interaktif, sistem poin, leaderboard, batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran serta segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan. Kondisi tersebut membuat siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman konsep secara bertahap sehingga materi Perbankan yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Sebaliknya, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi siswa dalam proses pembelajaran relatif lebih rendah. Hubungan kausalitas ini juga memberikan pembenaran ilmiah terhadap validitas Teori Kognitivisme yang dikembangkan oleh Mayer (2014; 2024) serta Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*) dari Sweller (1988). Kedua teori tersebut menyatakan bahwa internalisasi pengetahuan akan berjalan optimal tatkala peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif yang mengorganisasikan materi secara mental tanpa dibebani oleh struktur ajar yang menjemukan (*cognitive overload*). Desain instruksional Wayground teruji sukses mengemas substansi perbankan

yang rumit menjadi rangkaian kuis adaptif yang ramah terhadap kapasitas memori kerja (*working memory*) siswa.

Hasil penelitian ini mendukung Teori Kognitivisme yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila peserta didik secara aktif mengolah informasi baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Wayground memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas menjawab soal, menerima umpan balik, serta melakukan refleksi terhadap kesalahan secara langsung. Kondisi tersebut membantu siswa mengorganisasikan informasi secara lebih efektif sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep Perbankan menjadi lebih baik.

Selain itu, temuan penelitian ini juga memperkuat Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*) yang dikemukakan oleh Sweller (1988). Penyajian materi melalui aktivitas kuis yang interaktif, singkat, dan disertai umpan balik mampu mengurangi beban kognitif siswa sehingga kapasitas memori kerja dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memahami dan menerapkannya dalam penyelesaian soal.

Dari perspektif gamifikasi, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Deterding dan Dixon (2011) bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Elemen seperti poin, leaderboard, tantangan, dan penghargaan yang terdapat pada Wayground mendorong munculnya motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Hasil penelitian ini juga relevan dengan Hukum Efek (*Law of Effect*) dari Thorndike yang menjelaskan bahwa respons belajar yang diikuti oleh penguatan positif akan cenderung diulang. Pemberian skor, penghargaan, dan umpan balik langsung pada Wayground menjadi bentuk penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus meningkatkan performa belajarnya.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai efektivitas media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar pada pendidikan vokasi. Temuan penelitian memberikan bukti empiris bahwa Teori Kognitivisme, Teori Beban Kognitif, dan Teori Gamifikasi saling melengkapi dalam menjelaskan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Sementara itu, secara praktis hasil penelitian ini memberikan alternatif bagi guru Akuntansi dalam memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Wayground dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen Perbankan di Sekolah Menengah Kejuruan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wayground berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar elemen Perbankan siswa kelas X AKL di SMK Negeri 13 Medan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 86,81, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 65,69. Selain itu, hasil Uji Mann-Whitney menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wayground mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh karakteristik Wayground sebagai media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang menyediakan kuis interaktif, poin, leaderboard, timer, dan umpan balik langsung. Fitur-fitur tersebut mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran sehingga Wayground dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Perbankan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pendidikan vokasi dengan memperkuat bukti empiris bahwa integrasi elemen gamifikasi dalam media digital dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Perbankan. Temuan ini mendukung penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik dalam konteks pendidikan kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adikasari, A. E. (2025). *Jurnal pendidikan Indonesia : Inovasi media flashcard wayground untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran ipas di sekolah dasar*. 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1970>
- Azhizha, H., & Tikollah, M. R. (2024). Pengaruh media pembelajaran quiziz game terhadap hasil belajar praktikum akuntansi pada siswa kelas xi akl smkn 1 polewali mandar. 8(2), 46–65 <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i6.166>
- Br Lumban Gaol, M., & Trisnawati, F. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar dalam pembelajaran ekonomi (vol. 8, Nomor 5). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Chen, D. P., Chang, S. W., Burgess, A., Tang, B., & Tsao, K. C. (2023). Exploration of the external and internal factors that affected learning effectiveness for the students : a questionnaire survey. *BMC Medical Education*, 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04035-4>
- Deterding, S., & Dixon, D. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness : Defining “ Gamification .” 9–15 <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (Ed. 10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro <https://doi.org/10.4324/9781003205333-3>
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran contextual teaching learning (CTL) pada. 3(2), 112–126 <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Mayer, R. E. (2024). The past , present , and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Nidia Suriani¹, Risnita, M. S. J. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau. 1, 24–36 <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Leslie, C. (2016). Anderson and Krathwohl Bloom ' s Taxonomy Revised <https://doi.org/10.14687/ijhs.v13i1.3398>
- Mayer, R. E. (2014). The camb ridge handbook of m ultimedia le arni ng (2 ed.). Cam bridge Unive rsit y Press <https://doi.org/10.1017/cbo9781139547369.032>
- Mayer, R. E. (2024). The past , present , and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Mesterjon, Suwarni, Hermawansayah, Rulismi, D., Supama, Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the use of Quizizz media on students' learning interest. *Futurity Education*, 4(2), 245–262. <https://doi.org/10.57125/FED.2024.06.25.13>.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving : Effects on learning. 285, 257–285.