

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WAYGROUND* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR EKONOMI

Melody Sitorus¹, Mica Siar Meiriza²

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

e-mail: ¹melodisitorus15@gmail.com, ²althamira@yahoo.com

Abstract: *This study aims to determine the effectiveness of Wayground learning media in improving the economic learning motivation of grade XI students at SMA Negeri 12 Medan. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design involving an experimental class and a control class. The experimental class was taught using Wayground learning media, while the control class used conventional learning methods supported by PowerPoint. Data were collected through observation and questionnaires using a Likert scale. The data were analyzed through validity, reliability, normality, homogeneity, and independent sample t-test. The results showed that all questionnaire items were valid, and the instrument was reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.770. The hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the experimental and control classes. Therefore, Wayground learning media is effective in improving students' economic learning motivation.*

Keywords: *Wayground; Learning Media; Learning Motivation; Economics; Students.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Wayground dalam meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Wayground, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berbantuan PowerPoint. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket dengan skala Likert. Teknik analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh butir angket dinyatakan valid dan instrumen reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,770. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran Wayground efektif dalam meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci: Wayground; Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Ekonomi; Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan ekonomi pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Literasi ekonomi tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam memahami fenomena ekonomi yang

terjadi di lingkungan sekitar. Keberhasilan pembelajaran ekonomi dapat dilihat dari tingkat pemahaman serta motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, pada kenyataannya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi masih tergolong rendah sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Rambe, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berperan penting dalam

proses pembelajaran, baik sebagai sarana penyampaian informasi maupun sebagai pendukung penerapan metode mengajar oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memudahkan pencapaian tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya menstimulasi keterlibatan aktif siswa, tetapi juga dapat memberikan pengaruh psikologis yang positif, membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, serta mempermudah penyampaian materi selama tahap awal pengajaran (Febrita & Ulfah, 2019).

Motivasi memiliki peranan penting dalam mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ekonomi. Motivasi merupakan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan aktivitas belajar serta menjaga keberlangsungan proses pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan eksternal. Faktor intrinsik meliputi keinginan untuk mencapai keberhasilan, dorongan untuk belajar, kebutuhan akan pengetahuan, serta harapan dan cita-cita yang ingin dicapai oleh peserta didik (Nababan, 2025). Pemerintah melalui Kurikulum Merdeka mendorong pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) serta mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan digital saat ini (Natsir, 2024). Namun, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masih belum optimal, khususnya dalam pembelajaran ekonomi yang masih didominasi penggunaan media konvensional seperti PowerPoint (PPT).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 12 Medan, proses pembelajaran ekonomi di kelas XI masih cenderung berlangsung satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Guru lebih sering menggunakan media PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media tersebut dinilai kurang mampu menarik perhatian siswa karena hanya menampilkan teks dan penjelasan materi tanpa adanya unsur interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sebanyak 86,7% siswa merasa pembelajaran ekonomi akan lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran interaktif. Sebanyak 77,8% siswa juga menyatakan sering merasa bosan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional, sedangkan 75,6% siswa merasa lebih termotivasi belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah *Wayground*. *Wayground* merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan fitur kuis interaktif dan evaluasi pembelajaran secara *real-time*. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Gholami, 2020). Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses belajar ekonomi di kelas melalui fitur-fitur seperti kompetisi, poin, dan *leaderboard* dalam quiz.

Pengembangan media kuis interaktif berbantuan *Wayground AI* ini secara fundamental dirancang untuk mengatasi media yang kurang menarik. *Wayground AI* memungkinkan terciptanya ekosistem belajar yang bersifat interaktif dan gamifikasi. Integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar siswa melalui sistem tantangan yang dinamis (Zainuddin, 2020). Media ini termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif karena dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, maupun pengayaan. Penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan menyenangkan berbasis gamifikasi. Selain itu, platform ini dapat diakses menggunakan akun email maupun akun Google sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses fitur pembelajaran yang tersedia.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Namun, penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wayground* pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA masih relatif terbatas, khususnya pada materi konsep uang, indeks harga, dan inflasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wayground* dalam meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Medan.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA N 12 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Control Group Design*. Penelitian melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wayground* dalam pembelajaran ekonomi, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah dan media *PowerPoint*. Perbedaan antara nilai rata-rata tes akhir (*Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan dibandingkan untuk menentukan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas untuk melihat peningkatan motivasi siswa.

Tabel 1 Desain Penelitian

| Kelas | Tes Awal (Pretest) | Perlakuan | Tes Akhir (Posttest) |
|------------|--------------------|-----------|----------------------|
| Eksperimen | T1 | X | T3 |
| Kontrol | T2 | | T4 |

Keterangan

Eksperimen : Kelas yang diberi perlakuan dengan media *wayground*

Kontrol : Kelas yang tidak diberikan perlakuan dengan media *wayground*

T1 : Pretest kelas Ekperimen

T2 : Pretest kelas Kontrol

T3 : Posttest kelas Eksperimen

T4 : Posttest kelas Kontrol

X : Penggunaan Media *Wayground*

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas XI. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan metode *nonprobability sampling* menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik yang mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel karena jumlah populasi relatif kecil dan dapat dijangkau sepenuhnya dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini tergolong dalam penelitian populasi, dengan sampel yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Medan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi lapangan untuk mendapatkan data secara langsung dengan melihat lokasi penelitian dan aktivitas belajar peserta didik di kelas.

Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *Wayground* dalam

meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Skala Likert*, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Skala Pengukuran

| Pertanyaan | Pernyataan | | | | |
|---------------------|--------------------|------------|-----------|-------------------|---------------------------|
| | Sangat Setuju (SS) | Setuju (S) | Cukup (C) | Tidak Setuju (TS) | Sangat Tidak Setuju (STS) |
| Positif dan negatif | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode analisis kuantitatif, menggunakan teknik statistik berikut:

1. Uji Validitas : Menggunakan metode *Pearson Product Moment* untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mengukur variabel yang dimaksud
2. Uji Reliabilitas : Menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi internal instrumen penelitian.
3. Uji Normalitas : menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.
4. Uji Homogenitas: Menggunakan uji *Levene* untuk memastikan varians antar kelompok sampel homogen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas merupakan salah satu uji persyaratan penting yang harus terpenuhi dalam analisis regresi dalam penelitian sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat digunakan secara ilmiah dalam pengumpulan data atau tidak, yang mana hasilnya dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

| Jumlah Soal | Pearson Correlation (R Hitung) | Nilai Sig. | Kesimpulan |
|-------------|--------------------------------|------------|------------|
| 1 | 0,698 | 0,000 | Valid |
| 2 | 0,821 | 0,000 | Valid |
| 3 | 0,852 | 0,000 | Valid |
| 4 | 0,694 | 0,000 | Valid |
| 5 | 0,980 | 0,000 | Valid |
| 6 | 0,720 | 0,000 | Valid |
| 7 | 0,916 | 0,000 | Valid |
| 8 | 0,980 | 0,000 | Valid |
| 9 | 0,846 | 0,000 | Valid |
| 10 | 0,974 | 0,000 | Valid |
| 11 | 0,926 | 0,000 | Valid |
| 12 | 0,750 | 0,000 | Valid |
| 13 | 0,980 | 0,000 | Valid |
| 14 | 0,980 | 0,000 | Valid |
| 15 | 0,916 | 0,000 | Valid |
| 16 | 0,726 | 0,000 | Valid |
| 17 | 0,869 | 0,000 | Valid |
| 18 | 0,677 | 0,000 | Valid |
| 19 | 0,864 | 0,000 | Valid |
| 20 | 0,688 | 0,000 | Valid |
| 21 | 0,804 | 0,000 | Valid |
| 22 | 0,916 | 0,000 | Valid |
| 23 | 0,567 | 0,001 | Valid |
| 24 | 0,761 | 0,000 | Valid |
| 25 | 0,363 | 0,038 | Valid |

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 26 | 0,676 | 0,000 | Valid |
| 27 | 0,531 | 0,001 | Valid |
| 28 | 0,615 | 0,000 | Valid |
| 29 | 0,598 | 0,000 | Valid |
| 30 | 0,916 | 0,000 | Valid |

Tabel 4 Hasil Uji Realibilitas Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .770 | 31 |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa adalah sebesar 0,2826. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh nilai r hitung $>$ daripada r tabel. Dengan demikian, seluruh butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan untuk tahap analisis selanjutnya. Setelah uji validitas dilakukan, tahap berikutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas Cronbach Alpha menurut Wiratna Sujarweni (2014) menyatakan bahwa kuesioner dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha $>$ 0,60. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa angket kuesioner yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik, sehingga seluruh pernyataan dalam kuesioner tersebut dinyatakan reliabel. Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha $>$ nilai batas yaitu $0,770 > 0,60$ menunjukkan bahwa variabel X adalah reliable.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | Shapiro-Wilk | Statistic | df | Sig. |
|--|------------------------|---------------------------------|----|--------------|-----------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | | | |
| Hasil Belajar siswa | Pretest A (Kontrol) | .119 | 33 | .200* | .943 | 33 | .083 |
| | Postest A (Kontrol) | .145 | 33 | .074 | .957 | 33 | .217 |
| | Pretest B (Eksperimen) | .166 | 33 | .021 | .943 | 33 | .081 |
| | Postest B (Ekperimen) | .111 | 33 | .200* | .968 | 33 | .427 |
| *. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | | |

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data hasil belajar siswa pada kedua kelompok penelitian berdistribusi normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 33 responden ($N < 50$), maka pengambilan keputusan efektivitas distribusi data merujuk pada hasil uji *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil

analisis pada Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) untuk *pretest* kelas kontrol sebesar 0,083 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,217. Sementara itu, nilai signifikansi untuk *pretest* kelas eksperimen adalah 0,081 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,427. Oleh karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05,

maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

| | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|--------------------------------------|------------------|-----|------|------|
| Nilai Hasil Belajar Based on Mean | 12.795 | 1 | 64 | .001 |
| Based on Median | 10.287 | 1 | 64 | .002 |
| Based on Median and with adjusted df | 10.287 | 1 | 44.5 | .002 |
| Based on trimmed mean | 12.754 | 1 | 64 | .001 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel *Test of Homogeneity of Variance*, diperoleh nilai signifikansi

sebesar $< 0,05$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen atau memiliki varians yang berbeda. Artinya, tingkat penyebaran data pada kedua kelompok penelitian tidak sama. Meskipun demikian, kondisi tersebut tidak menyebabkan penelitian menjadi tidak valid ataupun menyalahi rumusan masalah penelitian. Hal ini dikarenakan data penelitian telah memenuhi syarat normalitas sehingga analisis tetap dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji *Independent Samples t-test*. Pada kondisi data yang tidak homogen, pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan baris *Equal variances not assumed* karena asumsi kesamaan varians tidak terpenuhi. Dengan demikian, hasil uji hipotesis tetap dapat digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7 Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Nilai Hasil Belajar | Equal variances assumed | 12.795 | .001 | -15.608 | 64 | .000 | -27.212 | 1.744 | -30.695 | -23.729 |
| | Equal variances not assumed | | | -15.608 | 48.609 | .000 | -27.212 | 1.744 | -30.717 | -23.708 |

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbantuan wayground dan kelas kontrol

yang tidak menggunakan media tersebut. Berdasarkan tabel diatas

diketahui bahwa hasil uji independent sampel t-test diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan

Ha diterima, yang artinya terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital seperti Wayground dapat menjadi strategi yang efektif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Wayground membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Wayground dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa saat ini. Temuan ini juga memberikan gambaran bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wayground* dalam meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 12 Medan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wayground* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media *Wayground* menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi konsep uang, indeks harga, dan inflasi, mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Media ini membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas digital yang variatif. Dengan adanya tampilan yang menarik, sistem kuis, serta umpan balik secara langsung, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wayground* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media sederhana dapat dikembangkan menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran *Wayground* tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 12 Medan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran ekonomi, serta siswa kelas XI yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis berterima

kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wayground* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5, 181–188.
- Gholami, S. (2020). Relationship between VAK Learning Styles and Problem Solving Styles regarding Gender and Students' Fields of Study. *Journal of Language Teaching and Research*, 4, 700–706.
- Nababan, F. D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 13 Medan. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 9, 160–166.
- Natsir. (2024). Analisis perkembangan kurikulum di Indonesia.is. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2(2), 227–236.
- Rambe, K. F. (2024). The Importance of Economic Education in Preparing the Young Generation to Face Global Economic Challenges. *JournalOfBusiness,Economics,AndFinance*, 2(2), 21–29. <https://doi.org/10.37985>
- Zainuddin, Z. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 1–23.