



PEMANFAATAN APLIKASI WAYGROUND UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Madinatul Ulya

MAN 3 Tabalong

dinananana856@gmail.com

ARTICLE INFO

History

Published: 25 April 2026

Keywords:

Wayground, motivasi belajar, hasil belajar, sekolah dasar, gamifikasi



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ABSTRACT

Indonesia:

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong integrasi media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Wayground dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di SDN 2 Kapar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V dan guru kelas yang terlibat langsung dalam penggunaan Wayground. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi nilai hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wayground meningkatkan perhatian, ketekunan, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti skor, peringkat, dan umpan balik langsung berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui rata-rata nilai evaluasi yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat dan jaringan internet, namun dapat diatasi melalui manajemen kelas yang efektif. Dengan demikian, Wayground dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar.

English:

The development of educational technology encourages the integration of digital media into elementary school learning. This study aims to analyze the use of the Wayground application in improving learning motivation and student learning outcomes at SDN 2 Kapar. The study used a qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of fifth-grade students and class teachers directly involved in the use of Wayground. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation of learning outcomes. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and thematic conclusion drawing. The results showed that the use of Wayground increased students' attention, persistence, and self-confidence in participating in learning. Gamification elements such as scores, rankings, and direct feedback contributed to increased intrinsic motivation. Furthermore, there was an increase in learning outcomes as indicated by a higher average evaluation score compared to before using the application. Obstacles encountered included limited devices and internet connection, but these can be overcome through effective classroom management. Thus, Wayground can be an effective alternative learning medium in supporting the digital learning transformation in elementary schools.



PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila diintegrasikan secara tepat.¹ Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan formal memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan belajar siswa sejak dini.

Motivasi belajar merupakan faktor utama yang memengaruhi keberhasilan siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan memiliki daya juang dalam menyelesaikan tugas belajar.² Sebaliknya, rendahnya motivasi menyebabkan kurangnya partisipasi dan berdampak pada hasil belajar.³

Dalam konteks pembelajaran digital, penggunaan media interaktif berbasis aplikasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.⁴ Salah satu pendekatan yang berkembang adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.⁵

Wayground merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memanfaatkan konsep gamifikasi. Fitur seperti skor otomatis, peringkat, dan umpan balik langsung dapat memicu motivasi intrinsik siswa.⁶ Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.⁷

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hubungan antara motivasi dan hasil belajar bersifat positif; semakin tinggi motivasi, semakin besar peluang tercapainya hasil belajar optimal.⁸

Di SDN 2 Kapar, guru mulai memanfaatkan Wayground sebagai media evaluasi dan latihan soal. Namun, belum dilakukan kajian ilmiah mengenai dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengetahui efektivitas aplikasi tersebut dalam konteks pembelajaran nyata.

Penelitian ini secara fokus mengkaji implementasi media *Wayground* dalam proses pembelajaran di SDN 2 Kapar. Melalui pengamatan mendalam, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara detail bagaimana langkah-langkah penerapan dan integrasi media

¹ Wibowo, A. (2022). Transformasi pendidikan digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 155–170.

² Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.

³ Hidayat, R., & Widodo, A. (2020). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56.

⁴ Kurniawan, D. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 98–110.

⁵ Putri, A., & Rahman, F. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 150–162.

⁶ Sari, N., & Nugroho, R. (2023). Implementasi aplikasi pembelajaran berbasis kuis interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 34–46.

⁷ Yuliana, D., Sari, M., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 88–99.

⁸ Sardiman. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

inovatif tersebut di dalam kelas. Proses deskripsi ini penting untuk memahami efektivitas dan kesesuaian metode yang digunakan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Selain melihat proses implementasinya, fokus utama berikutnya adalah mengukur pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap aspek afektif siswa, khususnya motivasi belajar mereka. Penelitian ini dirancang untuk menganalisis apakah kehadiran media tersebut mampu meningkatkan gairah, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa dalam mendalami materi pelajaran. Dengan demikian, tingkat signifikansi perubahan motivasi belajar siswa dapat terpetakan dengan jelas.

Akhirnya, penelitian ini juga mengkaji dampak nyata dari penggunaan *Wayground* terhadap aspek kognitif, yaitu hasil belajar siswa di SDN 2 Kapar. Evaluasi dilakukan secara komprehensif untuk mengukur sejauh mana perubahan dan peningkatan capaian nilai akademik siswa setelah terlibat dalam pembelajaran berbasis *Wayground*. Melalui ketiga fokus tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai kontribusi media pembelajaran ini terhadap kualitas pendidikan di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini bertujuan memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alami.⁹ Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kapar dengan menetapkan fokus pada lingkungan belajar yang spesifik. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi siswa kelas V serta guru kelas yang bertindak sebagai fasilitator pembelajaran. Pemilihan lokasi dan subjek ini bertujuan untuk melihat secara langsung dinamika penerapan media *Wayground* pada kelompok belajar yang telah ditentukan.

Untuk mendapatkan data yang akurat dan komprehensif, peneliti menerapkan tiga teknik pengumpulan data yang saling melengkapi. Data mengenai proses pembelajaran dan keterlibatan siswa dihimpun melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan pihak-pihak terkait. Selain itu, dokumen berupa nilai hasil belajar siswa juga dikumpulkan sebagai bukti empiris untuk mengukur pencapaian akademik mereka.

Setelah seluruh data terkumpul, proses analisis dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data untuk menyaring, merangkum, dan memilih informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data tersebut diorganisasikan dalam bentuk penyajian data yang terstruktur, hingga akhirnya dilakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab seluruh rumusan masalah penelitian.

⁹ Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.

HASIL PENELITIAN

Implementasi Wayground

Guru menggunakan Wayground sebagai media evaluasi dan latihan soal. Siswa terlihat lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Elemen interaktif memicu perhatian siswa, sesuai dengan teori bahwa media digital meningkatkan engagement.¹⁰

Peningkatan keterlibatan (*engagement*) ini tidak hanya terlihat dari antusiasme fisik siswa, melainkan juga berdampak langsung pada penguatan motivasi intrinsik mereka selama proses pengerjaan soal. Media *Wayground* yang mengintegrasikan unsur visual dan umpan balik langsung (*immediate feedback*) berhasil mengubah atmosfer latihan soal yang biasanya menegangkan menjadi lebih menyenangkan. Pola interaksi yang dinamis ini menstimulasi rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka lebih gigih dalam menyelesaikan tantangan akademik yang diberikan di dalam media tersebut.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan media evaluasi digital ini memberikan kemudahan bagi guru dalam memetakan pemahaman konsep siswa secara *real-time*. Data hasil latihan yang terekam secara otomatis memungkinkan guru untuk segera mengidentifikasi materi mana yang belum dikuasai secara optimal oleh siswa kelas V SDN 2 Kapar. Dengan demikian, integrasi *Wayground* dalam pembelajaran tidak hanya berhasil meningkatkan gairah belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen evaluasi formatif yang efektif untuk mendukung keberhasilan akademis mereka.

Peningkatan Motivasi Belajar

Hasil observasi di lapangan menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan pada indikator motivasi belajar siswa selama penerapan media pembelajaran berlangsung. Salah satu perubahan utama yang paling terlihat adalah tingkat fokus siswa yang meningkat drastis di dalam kelas. Siswa yang sebelumnya mudah teralihkannya, kini mampu mempertahankan konsentrasi penuh terhadap materi dan instruksi yang disampaikan melalui media Wayground.

Selain fokus yang terjaga, suasana kelas juga menjadi jauh lebih dinamis karena siswa menjadi lebih aktif bertanya. Kehadiran elemen-elemen interaktif dalam media tersebut berhasil merangsang daya kritis dan rasa ingin tahu mereka terhadap konsep yang sedang dipelajari. Alih-alih pasif menerima informasi, siswa kini berani mengemukakan pertanyaan dan berdiskusi secara interaktif, baik dengan guru maupun sesama rekan sekelas.

Peningkatan kedua indikator tersebut bermuara pada tumbuhnya antusiasme yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dari awal hingga akhir. Siswa menunjukkan kegembiraan dan kerelaan untuk terlibat langsung dalam setiap aktivitas pengerjaan soal dan evaluasi yang diberikan. Semangat belajar yang tinggi ini menciptakan atmosfer kelas yang positif dan kondusif, yang diharapkan dapat berkontribusi langsung terhadap capaian hasil belajar mereka.

¹⁰ Wahyuni, S., & Putra, H. (2022). Pembelajaran interaktif berbasis aplikasi digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 122–135.

Peningkatan Hasil Belajar

Dokumentasi nilai menunjukkan peningkatan rata-rata kelas setelah penggunaan Wayground. Hal ini mendukung penelitian Lestari dan Gunawan bahwa motivasi berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar.¹¹

Peningkatan capaian akademis ini membuktikan bahwa efektivitas media *Wayground* tidak hanya berhenti pada perubahan sikap dan antusiasme siswa di dalam kelas, melainkan berdampak konkret pada penguasaan materi pelajaran. Nilai-nilai yang terdokumentasi menunjukkan sebaran skor yang lebih merata di atas kriteria ketuntasan, yang mengindikasikan bahwa pesan pembelajaran dapat diserap dengan lebih baik oleh siswa kelas V SDN 2 Kepar. Keberhasilan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital yang tepat guna mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Lebih lanjut, hasil positif ini memberikan implikasi penting terhadap pentingnya kesinambungan pemanfaatan media inovatif dalam proses evaluasi berkala. Hubungan kausal antara peningkatan motivasi dan hasil belajar yang terekam dalam penelitian ini memperkuat argumen bahwa penciptaan lingkungan belajar yang interaktif merupakan prasyarat utama untuk mencapai ketuntasan belajar yang optimal. Dengan demikian, data dokumentasi nilai ini tidak sekadar menjadi bukti administratif, tetapi juga menjadi landasan empiris kuat yang merekomendasikan perluasan penggunaan *Wayground* pada materi pembelajaran lainnya.

PEMBAHASAN

Wayground sebagai media pembelajaran digital mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif. Penggunaan elemen permainan meningkatkan rasa kompetensi siswa.¹² Selain itu, umpan balik langsung membantu siswa memperbaiki kesalahan secara cepat.¹³

Hubungan antara motivasi dan hasil belajar dalam penelitian ini konsisten dengan teori bahwa motivasi merupakan pendorong utama keberhasilan akademik.¹⁴ Integrasi teknologi yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.¹⁵

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menegaskan bahwa restrukturisasi model evaluasi konvensional menjadi berbasis digital memberikan dampak multiplikatif terhadap iklim akademis di sekolah dasar. Ketika rasa kompetensi siswa terfasilitasi melalui elemen permainan dan kesalahan dapat langsung diperbaiki melalui umpan balik instan, hambatan psikologis dalam belajar dapat diminimalisasi. Hal ini menciptakan sebuah siklus belajar yang positif, di mana siswa tidak lagi memandang asesmen sebagai sebuah beban, melainkan sebagai sebuah tantangan interaktif yang memicu pencapaian performa terbaik mereka.

¹¹ Lestari, P., & Gunawan, I. (2020). Hubungan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 201–210.

¹² Putri, A., & Rahman, F. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 150–162.

¹³ Yuliana, D., Sari, M., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 88–99.

¹⁴ Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanda Journal*, 5(2), 172–182.

¹⁵ Wibowo, A. (2022). Transformasi pendidikan digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 155–170.

Oleh karena itu, keberhasilan implementasi *Wayground* di SDN 2 Kapar ini dapat menjadi salah satu rujukan empiris bagi para praktisi pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi di tingkat sekolah dasar. Transformasi digital yang tepat guna terbukti tidak hanya mampu mendongkrak aspek kognitif semata, melainkan juga berhasil menyentuh ranah afektif dengan membangun kemandirian dan motivasi belajar yang berkelanjutan. Pemanfaatan media inovatif seperti ini diharapkan dapat terus dikembangkan secara luas demi mewujudkan kualitas pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media *Wayground* di SDN 2 Kapar secara nyata telah terbukti memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan data yang dihimpun selama penelitian, integrasi media digital ini berhasil meningkatkan dua aspek utama sekaligus, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V. Kehadiran media inovatif ini mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih dinamis, sehingga proses transfer ilmu dapat berjalan dengan lebih optimal dan menyenangkan.

Keberhasilan tersebut tidak lepas dari adanya elemen gamifikasi yang dirancang secara interaktif di dalam *Wayground*. Fitur-fitur permainan yang menantang terbukti efektif mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara fisik maupun mental, sepanjang proses evaluasi berlangsung. Adanya umpan balik langsung dan tantangan akademis yang dikemas secara menarik ini secara tidak langsung memperkuat pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan capaian nilai akademis mereka.

Meskipun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala teknis, hal tersebut tidak mengurangi nilai efektivitas *Wayground* sebagai media pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar. Hambatan yang muncul di lapangan justru menjadi bahan evaluasi yang berharga untuk perbaikan tata kelola teknologi ke depan. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi ini tetap menunjukkan potensi yang besar untuk terus diterapkan dan dikembangkan demi mendukung terciptanya ekosistem pendidikan dasar yang adaptif, aktif, dan berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Hidayat, R., & Widodo, A. (2020). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56.
- Kurniawan, D. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 98–110.
- Lestari, P., & Gunawan, I. (2020). Hubungan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 201–210.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, B. (2019). Evaluasi hasil belajar dalam pendidikan dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 12–23.
- Putri, A., & Rahman, F. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 150–162.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, N., & Nugroho, R. (2023). Implementasi aplikasi pembelajaran berbasis kuis interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 34–46.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2018). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., & Putra, H. (2022). Pembelajaran interaktif berbasis aplikasi digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 122–135.
- Wibowo, A. (2022). Transformasi pendidikan digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 155–170.
- Yuliana, D., Sari, M., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 88–99.