

PENGUNAAN APLIKASI WAYGROUND SEBAGAI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Akmal Syarifudin Zaidan¹, Hamam Burhanuddin²

^{1,2} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

¹akmalsz88.as@gmail.com, ²hamam@unugiri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the use of the Wayground application as an interactive learning medium in supporting the learning process in the digital era. The research employs a qualitative method with a library research approach, analyzing various sources such as books, academic journals, and previous studies. The findings indicate that Wayground plays a significant role in enhancing student interactivity and learning motivation through the integration of gamification elements, real-time feedback, and ease of access. The platform can be implemented across different stages of learning, including introduction, core activities, and evaluation, and is applicable in online, offline, and blended learning models. However, the use of Wayground also presents several limitations, such as dependence on technological infrastructure, the potential for superficial learning, and varying impacts of competitive elements on students. Therefore, its implementation should be carefully integrated with appropriate instructional strategies and supported by teachers' competencies and adequate facilities. In conclusion, Wayground has strong potential as an effective learning medium in creating more interactive, engaging, and meaningful learning experiences.

Keywords: Wayground, interactive learning, digital learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi Wayground sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran di era digital. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (library research), melalui analisis berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wayground memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa melalui integrasi elemen gamifikasi, umpan balik langsung, serta kemudahan akses. Platform ini dapat diimplementasikan dalam berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari apersepsi, kegiatan inti, hingga evaluasi, serta relevan digunakan dalam model pembelajaran daring, luring, maupun blended learning. Namun demikian, penggunaan Wayground juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada infrastruktur teknologi, potensi pembelajaran yang bersifat dangkal, serta dampak kompetisi yang beragam terhadap siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan Wayground perlu dirancang secara terintegrasi dengan strategi pembelajaran yang tepat serta didukung oleh kompetensi guru dan fasilitas yang memadai. Dengan demikian, Wayground dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Kata kunci: Wayground, pembelajaran interaktif, media pembelajaran digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi cara guru menyampaikan materi, tetapi juga bagaimana peserta didik menerima, memahami, dan mengolah informasi. Jika sebelumnya pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah, kini paradigma tersebut mulai bergeser menuju pembelajaran yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam strategi dan media pembelajaran agar proses belajar dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Bali 2019)

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua proses pembelajaran mampu mengikuti perkembangan tersebut. Masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dengan dominasi ceramah dan minim interaksi. Dalam kondisi seperti ini, siswa sering kali hanya menjadi pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya, suasana kelas menjadi

kurang hidup, motivasi belajar siswa menurun, dan pemahaman terhadap materi menjadi tidak optimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran modern dengan praktik pembelajaran yang masih berlangsung.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik saat ini juga mengalami perubahan. Generasi yang tumbuh di era digital memiliki kecenderungan lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Mereka lebih mudah terlibat dalam aktivitas yang memberikan pengalaman langsung, tantangan, serta umpan balik yang cepat. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tidak mampu menyesuaikan dengan karakteristik ini berpotensi membuat siswa kehilangan minat belajar. Kondisi ini semakin menegaskan pentingnya menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan dunia siswa. Pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendekatan yang dianggap mampu menjawab kebutuhan tersebut. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, permainan

edukatif, maupun penggunaan media digital. Interaksi yang terjadi tidak hanya antara guru dan siswa, tetapi juga antar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis. Dengan keterlibatan yang tinggi, siswa cenderung lebih mudah memahami materi dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna (Kartika and Arifudin 2026).

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai platform pembelajaran digital telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Salah satu platform yang cukup populer adalah Quizizz yang kini telah bertransformasi dan dikenal dengan nama Wayground. Perubahan ini tidak hanya pada aspek penamaan, tetapi juga menunjukkan adanya pengembangan fitur dan perluasan fungsi sebagai media pembelajaran yang lebih komprehensif. Wayground hadir sebagai platform berbasis game-based learning yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif. Wayground menawarkan berbagai keunggulan yang mendukung terciptanya pembelajaran interaktif. Tampilan yang menarik, sistem penilaian

otomatis, serta adanya elemen permainan seperti poin, peringkat, dan waktu pengerjaan mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Selain itu, fitur umpan balik langsung memungkinkan siswa mengetahui hasil belajar mereka secara real-time. Hal ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami kesalahan, tetapi juga mendorong mereka untuk terus meningkatkan kemampuan. (Sitorus and Santoso 2020)

Penggunaan Wayground juga memberikan peluang bagi guru untuk mengelola pembelajaran secara lebih fleksibel. Guru dapat menyesuaikan materi, tingkat kesulitan soal, serta metode penyajian sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat seragam, tetapi dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks ini, Wayground tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa (Miladanta, Ahmad, and Muharam 2021). Meskipun memiliki berbagai keunggulan, penggunaan Wayground dalam pembelajaran juga menghadapi

sejumlah tantangan. Keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat, serta kemampuan literasi digital guru menjadi faktor yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaannya. Selain itu, terdapat kemungkinan bahwa penggunaan platform berbasis permainan dapat menimbulkan distraksi jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana penggunaan Wayground dapat dioptimalkan dalam pembelajaran.

Di sinilah letak pentingnya kajian ilmiah yang lebih komprehensif. Selama ini, penelitian tentang penggunaan Quizizz atau Wayground umumnya berfokus pada aspek praktis di lapangan, seperti peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa melalui studi eksperimen atau tindakan kelas. Namun, kajian yang secara khusus mengkaji penggunaan platform ini melalui pendekatan kualitatif berbasis studi pustaka masih relatif terbatas. Padahal, pendekatan ini penting untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan konseptual mengenai peran Wayground dalam pembelajaran interaktif. Selain itu, perubahan identitas dari Quizizz

menjadi Wayground juga belum banyak dibahas dalam kajian ilmiah, khususnya dalam konteks bagaimana transformasi ini memengaruhi fungsi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya celah (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian berbasis studi pustaka dapat menjadi salah satu cara untuk mengkaji berbagai temuan penelitian sebelumnya, kemudian dianalisis secara kritis untuk menghasilkan pemahaman yang lebih utuh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa kesenjangan yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini, yaitu: pertama, masih adanya praktik pembelajaran yang kurang interaktif; kedua, kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital; ketiga, terbatasnya kajian konseptual mengenai penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif; dan keempat, belum banyaknya penelitian yang mengkaji transformasi Quizizz menjadi Wayground dalam perspektif akademik.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan

kualitatif melalui studi pustaka (library research) untuk mengkaji secara mendalam penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui analisis terhadap berbagai sumber literatur, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai konsep, kelebihan, tantangan, serta relevansi penggunaan Wayground dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa topik mengenai penggunaan Wayground sebagai pembelajaran interaktif merupakan kajian yang penting dan relevan untuk diteliti. Di tengah tuntutan pendidikan yang semakin kompleks, pemanfaatan teknologi secara tepat menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menjawab tantangan pendidikan di era digital yang terus berkembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*), yaitu metode penelitian yang

dilakukan dengan menelusuri, mengumpulkan, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian (Evanirosa 2022). Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif, khususnya dalam mendukung peningkatan interaktivitas dan motivasi belajar siswa di era digital.

Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah nasional dan internasional, buku akademik, artikel ilmiah, prosiding, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, gamifikasi, dan pembelajaran interaktif. Selain itu, referensi juga mencakup kajian mengenai perkembangan platform Quizizz yang kini dikenal sebagai Wayground. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan aspek relevansi, kredibilitas, dan kebaruan informasi, sehingga data yang digunakan mampu merepresentasikan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan berbasis teknologi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu

dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mengelompokkan berbagai literatur sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data yang telah dikumpulkan diseleksi dan diringkas berdasarkan tema-tema utama, seperti implementasi Wayground dalam pembelajaran, peran dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar, serta kelebihan dan keterbatasannya. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis agar memudahkan proses analisis.

Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan menginterpretasikan hasil kajian literatur secara kritis untuk menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai peran Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian ini juga merumuskan implikasi serta rekomendasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di era digital (Arifin 2013).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Wayground dalam Berbagai Tahapan dan Model Pembelajaran

Implementasi platform Wayground (sebelumnya dikenal sebagai Quizizz) dalam pembelajaran merupakan bagian dari transformasi pendidikan menuju pemanfaatan teknologi digital yang lebih integratif. Dalam perspektif teori pembelajaran modern, penggunaan media digital seperti Wayground tidak hanya dipahami sebagai alat bantu teknis, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar. (Nurjamilah et al. 2025)

Berdasarkan hasil kajian pustaka, implementasi Wayground dalam pembelajaran dapat dianalisis melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada tahap awal pembelajaran, Wayground digunakan sebagai media apersepsi untuk mengaktifasi pengetahuan awal siswa. Menurut teori belajar Ausubel, proses belajar akan lebih efektif jika informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki

sebelumnya. Dalam konteks ini, penggunaan kuis interaktif melalui Wayground membantu guru dalam mengidentifikasi kesiapan belajar siswa sekaligus membangun keterhubungan antara materi lama dan materi baru. Dengan begitu menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital pada tahap awal pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan kesiapan siswa secara signifikan. (Kusuma et al. 2025)

Selanjutnya, pada tahap inti pembelajaran, Wayground berfungsi sebagai media eksplorasi dan penguatan konsep. Dalam tahap ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan soal-soal yang dirancang secara sistematis. Hal ini sejalan dengan konsep *active learning* dalam jurnal 1 penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. (J 2019) Wayground menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman (*learning by doing*), di mana mereka dapat menguji pemahaman secara langsung

dan memperoleh umpan balik secara *real-time*.

Lebih lanjut, penggunaan Wayground pada tahap inti juga dapat dikaitkan dengan teori behavioristik, khususnya dalam hal penguatan (*reinforcement*). Skinner menjelaskan bahwa pemberian umpan balik langsung dapat memperkuat perilaku belajar yang diinginkan (Muhlis and Lutfiyah 2025). Dalam Wayground, umpan balik yang diberikan secara instan setelah siswa menjawab soal berfungsi sebagai penguat yang mendorong siswa untuk terus belajar dan memperbaiki kesalahan. Dengan demikian, platform ini mengintegrasikan pendekatan kognitif dan behavioristik dalam satu sistem pembelajaran yang interaktif.

Pada tahap penutup, Wayground digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Keunggulan utama dari platform ini terletak pada kemampuannya dalam memberikan hasil secara otomatis dan *real-time*, evaluasi yang efektif adalah evaluasi yang mampu memberikan umpan balik yang cepat dan relevan untuk mendukung perbaikan proses belajar. Dalam konteks ini, Wayground tidak hanya

berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana evaluasi formatif yang membantu siswa dan guru dalam memahami capaian pembelajaran secara lebih mendalam.

Selain implementasi berdasarkan tahapan pembelajaran, Wayground juga menunjukkan fleksibilitas dalam berbagai model pembelajaran. Dalam pembelajaran daring (online learning), platform ini menjadi media utama dalam menjembatani interaksi antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dalam jurnal ini yang menekankan pentingnya interaktivitas dalam pembelajaran daring untuk menjaga keterlibatan siswa (Felix et al. 2025). Wayground mampu menghadirkan interaksi tersebut melalui fitur kuis interaktif yang dapat diakses secara sinkron maupun asinkron.

Dalam konteks pembelajaran luring (tatap muka), Wayground digunakan sebagai variasi metode pembelajaran untuk menghindari kejenuhan. Penggunaan media berbasis permainan (game-based learning) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa

dalam kelas. Sementara itu, dalam model blended learning, Wayground berperan sebagai penghubung antara pembelajaran di dalam kelas dan pembelajaran mandiri di luar kelas. Dalam pembelajaran di era sekarang blended learning merupakan kombinasi yang efektif antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi, di mana keduanya saling melengkapi (Marlina 2020).

Dari sisi teknis, kemudahan akses dan penggunaan Wayground menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam implementasinya. Guru dapat dengan mudah membuat, mengelola, dan mendistribusikan soal kepada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dalam jurnal yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan (ease of use) merupakan faktor penting dalam adopsi teknologi pembelajaran oleh guru (Hidayat and Kharismaputra 2025). Namun demikian, kemudahan ini harus diimbangi dengan kemampuan pedagogis guru dalam merancang soal yang berkualitas. Soal yang disusun tidak hanya harus mengukur kemampuan mengingat (lower-order thinking skills), tetapi juga harus

mampu mendorong berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills).

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, implementasi Wayground juga menghadapi sejumlah tantangan. Keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet dan ketersediaan perangkat, menjadi kendala utama dalam beberapa konteks pendidikan. Selain itu, terdapat risiko penggunaan yang bersifat superfisial, di mana platform hanya digunakan sebagai alat hiburan tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi Wayground dalam pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi Wayground dalam pembelajaran memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran interaktif. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang tepat. Dengan pendekatan yang sistematis dan reflektif, Wayground dapat menjadi bagian penting dalam transformasi pembelajaran menuju

sistem yang lebih adaptif, partisipatif, dan berorientasi pada peserta didik.

2. Peran Wayground dalam Meningkatkan Interaktivitas dan Motivasi Belajar

Penggunaan Wayground dalam pembelajaran menunjukkan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perubahan pola keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jika dalam pembelajaran konvensional siswa cenderung pasif, maka melalui Wayground siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi, baik dalam menjawab soal maupun dalam merespons dinamika pembelajaran yang terjadi. Interaktivitas yang dibangun melalui Wayground tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyentuh aspek keterlibatan belajar secara menyeluruh. Siswa tidak sekadar mengerjakan soal, melainkan terlibat dalam pengalaman belajar yang memadukan unsur kognitif dan emosional. Ketika siswa berhadapan dengan kuis yang disajikan secara menarik, muncul rasa penasaran dan keinginan untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini

secara tidak langsung meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Salah satu faktor yang memperkuat interaktivitas tersebut adalah penggunaan elemen permainan dalam Wayground. Adanya skor, peringkat, dan batas waktu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif. Namun, kompetisi yang muncul tidak selalu bersifat negatif, justru dalam banyak kasus mampu mendorong siswa untuk berusaha lebih baik. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi agar dapat memperoleh hasil yang optimal. Dalam hal ini, pembelajaran tidak lagi dirasakan sebagai beban, tetapi sebagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Selain itu, keberadaan umpan balik langsung menjadi salah satu kekuatan utama Wayground dalam mendukung proses belajar. Siswa dapat segera mengetahui apakah jawaban yang mereka berikan benar atau salah. Dengan demikian, proses refleksi dapat terjadi secara instan tanpa harus menunggu penilaian dari guru. Umpan balik semacam ini sangat penting dalam membantu siswa memperbaiki pemahaman

mereka secara cepat dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan pandangan Desmita (2009) yang menyatakan bahwa umpan balik yang cepat dan jelas memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar (Marlina 2020).

Dari sisi motivasi, Wayground mampu mendorong munculnya dorongan belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi intrinsik terlihat ketika siswa merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran, sementara motivasi ekstrinsik muncul melalui sistem penghargaan seperti poin dan peringkat. Keseimbangan antara kedua jenis motivasi ini menjadi faktor penting dalam menjaga keberlangsungan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa senang sekaligus tertantang, maka proses belajar akan berlangsung secara lebih optimal. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Bahri (2011), yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang memberikan rasa kompeten dan keterlibatan (Sulfemi 2018).

Lebih jauh lagi, interaktivitas yang dibangun melalui Wayground juga berdampak pada hubungan

sosial dalam pembelajaran. Meskipun berbasis kuis individu, dalam praktiknya siswa sering terlibat dalam diskusi untuk membahas jawaban atau membandingkan hasil yang diperoleh. Situasi ini menciptakan ruang interaksi yang lebih luas, sehingga pembelajaran tidak hanya terjadi antara siswa dan media, tetapi juga antar siswa itu sendiri. Interaksi semacam ini penting dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam, karena siswa dapat saling bertukar informasi dan sudut pandang..

Selain itu, perlu diperhatikan bahwa tidak semua siswa merespons elemen kompetisi dengan cara yang sama. Bagi sebagian siswa, kompetisi dapat menjadi motivasi, tetapi bagi yang lain justru dapat menimbulkan tekanan. Dalam hal ini, guru perlu menciptakan suasana yang seimbang, di mana kompetisi tetap sehat dan tidak mengurangi rasa percaya diri siswa. Pendekatan yang lebih inklusif dan suportif perlu diterapkan agar semua siswa dapat merasakan manfaat dari penggunaan Wayground.

Secara keseluruhan, Wayground mampu meningkatkan

interaktivitas dan motivasi belajar melalui kombinasi antara elemen permainan, umpan balik langsung, dan kemudahan akses. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana platform ini digunakan dalam pembelajaran. Gamifikasi akan memberikan dampak positif jika dirancang dengan tujuan yang jelas dan terintegrasi dengan proses pembelajaran. Dengan demikian, Wayground dapat menjadi media yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memperkuat kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

3. Analisis Kelebihan, Keterbatasan, dan Implikasi Penggunaan Wayground

Penggunaan Wayground dalam pembelajaran menghadirkan berbagai kelebihan yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan interaktif. Salah satu keunggulan utama terletak pada kemampuannya dalam menyajikan pembelajaran yang responsif dan berbasis umpan balik. Siswa tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga langsung memperoleh informasi mengenai hasil yang mereka capai. Kondisi ini memungkinkan terjadinya

proses refleksi secara cepat, sehingga kesalahan yang muncul dapat segera diperbaiki. Dalam konteks pembelajaran, umpan balik yang cepat dan relevan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa.

Selain itu, Wayground juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola proses evaluasi. Sistem penilaian otomatis yang tersedia membantu guru dalam menghemat waktu serta memperoleh data hasil belajar secara lebih sistematis. Data tersebut dapat dimanfaatkan untuk melihat pola pemahaman siswa, mengidentifikasi kesulitan belajar, serta merancang tindak lanjut pembelajaran. Dengan demikian, Wayground tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung pengambilan keputusan dalam pembelajaran secara lebih terarah.

Dari sisi pengalaman belajar, penggunaan Wayground mampu menciptakan suasana yang lebih menarik dan tidak monoton. Elemen interaktif yang ditawarkan membuat siswa lebih terlibat dalam proses

pembelajaran. Keterlibatan ini menjadi penting karena berhubungan langsung dengan tingkat perhatian dan konsentrasi siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan proses belajar, maka mereka cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam hal ini, penggunaan media yang tepat dapat menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Raztiani and Permana 2019).

Namun demikian, di balik berbagai kelebihan tersebut, penggunaan Wayground juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan secara kritis. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada ketersediaan teknologi, baik dari segi perangkat maupun jaringan internet. Dalam kondisi tertentu, keterbatasan akses ini dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran dan bahkan menimbulkan kesenjangan di antara siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari kesiapan infrastruktur yang memadai.

Keterbatasan lain yang perlu dicermati adalah potensi terjadinya

pembelajaran yang bersifat dangkal. Jika penggunaan Wayground hanya difokuskan pada soal-soal sederhana yang menuntut hafalan, maka proses belajar yang terjadi cenderung tidak mendalam. Siswa mungkin mampu menjawab soal dengan cepat, tetapi belum tentu memahami konsep secara utuh. Oleh karena itu, kualitas soal yang disusun menjadi faktor yang sangat menentukan. Penilaian yang baik seharusnya tidak hanya mengukur kemampuan mengingat, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan analitis (Sulfemi 2018).

Selain itu, penggunaan elemen kompetisi seperti peringkat juga perlu dikelola dengan bijak. Meskipun dapat meningkatkan semangat belajar bagi sebagian siswa, kompetisi juga berpotensi menimbulkan tekanan atau rasa kurang percaya diri bagi siswa lainnya. Perbedaan respons ini menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda dalam menghadapi situasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan keseimbangan antara aspek kompetitif dan suasana belajar yang suportif.

Berdasarkan analisis tersebut, terdapat beberapa implikasi penting yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Wayground.

Pertama, guru perlu memposisikan Wayground sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terintegrasi, bukan sebagai satu-satunya metode. Penggunaan platform ini harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa agar dapat memberikan hasil yang optimal. Dalam hal ini, integrasi antara aspek teknologi, pedagogi, dan materi menjadi kunci utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif (Husain et al. 2021).

Kedua, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang soal yang berkualitas dan bermakna. Wayground akan lebih efektif jika digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar menguji hafalan. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang matang menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan platform ini.

Ketiga, diperlukan dukungan dari lembaga pendidikan dalam

menyediakan fasilitas yang memadai serta meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi. Tanpa dukungan tersebut, penggunaan Wayground berpotensi tidak berjalan secara optimal. Selain itu, inovasi dalam pembelajaran juga perlu terus dikembangkan agar penggunaan media digital tidak menimbulkan kejenuhan.

Secara keseluruhan, Wayground memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran interaktif, namun efektivitasnya sangat bergantung pada cara penggunaannya. Dengan perencanaan yang tepat dan pendekatan yang seimbang, platform ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebaliknya, tanpa pengelolaan yang baik, penggunaan Wayground berisiko hanya menjadi aktivitas yang menarik secara permukaan tanpa memberikan dampak yang mendalam terhadap proses belajar siswa.

D. Kesimpulan

Penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan potensi yang signifikan

dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas proses belajar melalui integrasi elemen gamifikasi dan umpan balik langsung. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat mendukung berbagai tahapan pembelajaran secara fleksibel. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta pengelolaan penggunaan agar tidak menimbulkan pembelajaran yang bersifat dangkal. Oleh karena itu, Wayground perlu diintegrasikan secara strategis dengan metode pembelajaran lain dan didukung oleh peningkatan kompetensi guru serta fasilitas yang memadai, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif, kritis, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq. 2019. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Distance Learning." *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan*

- Islam 3.
- Evanirosa. 2022. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Felix, Fuan, Irmira Pinem, Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik, and Santo Thomas. 2025. "Peran Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." 9(2024):20995–99.
- Hidayat, Fajar, and Aulia Prima Kharismaputra. 2025. "Evaluasi Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Terhadap." 4(2):204–13.
- Husain, Rusmin, Ditya Ibrahim, S. D. N. Bulawa, and Kab Bone. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar." 07(September):1365–74.
- J, Endah Syamsiyati N. 2019. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ' ACTIVE LEARNING- SMALL GROUP DISCUSSION ' DI PERGURUAN TINGGI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN." 3(September):19–34.
- Kartika, Ika, and Opan Arifudin. 2026. "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Jurnal Al-Amar* 7(1):1–15.
- Kusuma, Fibra Dio, Jihan Fairuz Salsabila, Firda Ayu Ningtyas, and Kota Jakarta. 2025. "Penerapan Pembelajaran Bermakna Ausubel Dalam Materi Pertidaksamaan Kuadrat." *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* 3(1).
- Marlina, Emas. 2020. "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED." *Jurnal Padagogik* 3(2):104–10.
- Miladanta, Algi Nurahman, Amung Ahmad, and Syahir Muharam. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak." 27(November).
- Muhlis, Achmad, and Lutfiyah. 2025. "Teori Belajar Operant Conditioning B.F Skinner Menurut Al-Syarqawi Dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Studi Islam* 261–78.
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M. Tizan. Nawa Bik, and Emilia Susanti. 2025. "TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 4(4):6867–82.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu> Vol.
- Raztiani, Hissan, and Indra Permana. 2019. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF." 2(2014):433–40.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 2020. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2):81–88.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. 2018. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Kabupaten Bogor." *JURNAL PENDIDIKAN DAN ADMINISTRASI PENDIDIKAN* 18(106):1–12.