

**SOSIALISASI PENGGUNAAN GAMIFIKASI WAYGROUND DAN GENIALLY  
DALAM UPAYA PENINGKATAN EFISIENSI DAN KUALITAS PEMBELAJARAN**

Agustan<sup>1</sup>, Hamdana Hadaming<sup>2</sup>, Nabila Indana<sup>3</sup>, Hijrawati Sehu<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

[1agustan@unismuh.ac.id](mailto:agustan@unismuh.ac.id), [2hamdana@unismuh.ac.id](mailto:hamdana@unismuh.ac.id),

[3nabilaindana50@gmail.com](mailto:nabilaindana50@gmail.com), [4hijrawatisehudgpuji@gmail.com](mailto:hijrawatisehudgpuji@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This article discusses the problem of low learning efficiency and limited student engagement caused by the predominance of conventional instructional methods that are less adaptive to the characteristics of digital-native learners. The purpose of this study is to describe the socialization and implementation of Wayground and Genially gamification platforms as an effort to improve the efficiency and quality of learning. This study employed a community service-based descriptive approach through socialization, training, and mentoring activities involving teachers as participants. The stages included needs analysis, introduction to the features of Wayground and Genially, hands-on practice in designing gamified learning media, and evaluation through observation and participant response questionnaires. The results showed that the socialization program increased teachers' understanding and skills in utilizing gamification-based digital media. Participants were able to design interactive learning activities, quizzes, and visual content that supported more efficient classroom management and more engaging learning processes. Furthermore, the implementation of Wayground and Genially contributed to increased student motivation, more active participation, and more effective use of instructional time. In conclusion, the socialization of Wayground and Genially gamification has proven to be a practical strategy to enhance both the efficiency and quality of learning, as well as to support teachers in developing innovative, interactive, and technology-integrated instructional practices.*

**Keywords:** Gamification, Wayground, Genially, Learning Efficiency, Learning Quality, Community Service, Digital Learning Media.

**ABSTRAK**

Artikel ini membahas permasalahan rendahnya efisiensi pembelajaran dan terbatasnya keterlibatan peserta didik akibat dominannya penggunaan metode konvensional yang kurang adaptif terhadap karakteristik pembelajar di era digital. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially sebagai upaya meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan deskriptif berbasis pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan kepada guru. Tahapan kegiatan meliputi analisis kebutuhan, pengenalan fitur Wayground dan Genially, praktik perancangan media

pembelajaran berbasis gamifikasi, serta evaluasi melalui observasi dan angket respon peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Guru mampu merancang aktivitas pembelajaran interaktif, kuis, dan media visual yang mendukung pengelolaan kelas yang lebih efisien serta proses pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, implementasi Wayground dan Genially berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik, partisipasi aktif, dan pemanfaatan waktu pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially terbukti menjadi strategi yang aplikatif dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran serta mendorong pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan terintegrasi teknologi.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Wayground, Genially, Efisiensi Pembelajaran, Kualitas Pembelajaran, Pengabdian Masyarakat, Media Pembelajaran Digital.

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru merancang dan melaksanakan pembelajaran. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi, visual interaktif, dan sistem digital berbasis gim. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di banyak satuan pendidikan masih didominasi oleh metode konvensional, berpusat pada guru, dan minim pemanfaatan media digital interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik, kurang optimalnya pemanfaatan waktu pembelajaran, serta belum tercapainya kualitas pembelajaran

yang diharapkan. Pembelajaran yang kurang menarik juga berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik, pengalaman belajar yang bermakna, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses pembelajaran. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajar, sedangkan teori pembelajaran berbasis multimedia menyatakan bahwa integrasi teks, visual, dan interaktivitas mampu meningkatkan pemahaman dan

retensi informasi. Dalam konteks ini, gamifikasi dipandang sebagai pendekatan yang mampu mengintegrasikan unsur permainan, seperti tantangan, poin, umpan balik instan, dan visual interaktif, ke dalam pembelajaran sehingga mendorong motivasi intrinsik, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Wayground dan Genially merupakan platform digital yang menyediakan fitur pembuatan kuis interaktif, presentasi visual, simulasi, serta konten berbasis gim yang dapat digunakan guru untuk merancang pembelajaran inovatif. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru, ditemukan bahwa pemanfaatan platform gamifikasi tersebut masih sangat terbatas. Sebagian besar guru belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam merancang media pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga potensi teknologi belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang efisiensi dan kualitas pembelajaran.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan praktik pembelajaran di sekolah. Oleh karena

itu, diperlukan suatu upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan memperkenalkan teknologi, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan praktis dalam merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif, efisien, dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini berfokus pada sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially sebagai upaya peningkatan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan sosialisasi, respons dan peningkatan kompetensi guru, serta implikasinya terhadap praktik pembelajaran. Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah tersedianya alternatif strategi pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif bagi guru, meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta terwujudnya proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan di era digital.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses dan hasil sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially dalam upaya meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap fenomena, respons peserta, serta perubahan pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti kegiatan sosialisasi dan pendampingan.

Subjek penelitian adalah guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Wayground dan Genially. Penentuan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterwakilan guru dari berbagai mata pelajaran serta kesiapan sekolah dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan sekolah mitra melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan sosialisasi, praktik perancangan media

pembelajaran berbasis gamifikasi, serta pendampingan dan evaluasi.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket respon, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta, proses pelaksanaan kegiatan, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan dan merancang media menggunakan Wayground dan Genially. Angket diberikan untuk memperoleh data mengenai tingkat pemahaman, persepsi, dan kepuasan peserta terhadap kegiatan sosialisasi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya media pembelajaran, dan catatan pelaksanaan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis difokuskan pada perubahan pemahaman dan keterampilan guru, efektivitas pelaksanaan sosialisasi, serta potensi pemanfaatan Wayground dan Genially dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai

kontribusi kegiatan sosialisasi terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis gamifikasi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

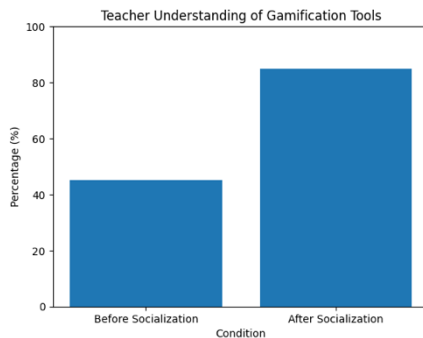
Hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan gamifikasi Wayground dan Genially sebagai media pembelajaran digital. Sebelum kegiatan, sebagian besar peserta masih terbatas pada penggunaan media presentasi konvensional dan belum familiar dengan perancangan aktivitas pembelajaran berbasis gim. Setelah mengikuti sosialisasi dan pendampingan, guru mampu membuat kuis interaktif, materi visual, serta aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan unsur tantangan, umpan balik langsung, dan visual interaktif. Observasi selama kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan kemandirian guru dalam mengeksplorasi fitur-fitur platform yang diperkenalkan.

Dari hasil angket respon, mayoritas peserta menyatakan bahwa Wayground dan Genially mudah digunakan serta relevan untuk

mendukung pembelajaran yang lebih efisien dan menarik. Guru menilai bahwa penggunaan gamifikasi membantu menghemat waktu penjelasan, mempermudah evaluasi pemahaman siswa, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih merata. Produk media yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu mengoperasikan platform, tetapi juga mulai menerapkan prinsip desain pembelajaran interaktif yang berorientasi pada aktivitas siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Gamifikasi menyediakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan refleksi melalui tantangan dan umpan balik instan. Selain itu, teori motivasi belajar menyatakan bahwa unsur permainan, seperti penghargaan, level, dan tantangan, dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ketekunan belajar. Integrasi multimedia interaktif dalam Wayground dan Genially juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menegaskan bahwa

kombinasi teks, visual, dan interaktivitas mampu meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi.



Gambar 1.2

Diagram batang menunjukkan perbandingan tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan media gamifikasi sebelum dan sesudah pelaksanaan sosialisasi Wayground dan Genially. Pada kondisi sebelum sosialisasi, tingkat pemahaman guru masih berada pada kategori sedang, yaitu sekitar 45%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan konsep gamifikasi dan pemanfaatan platform digital interaktif dalam pembelajaran. Setelah kegiatan sosialisasi dan pendampingan dilaksanakan, terjadi peningkatan yang cukup tajam, yaitu menjadi sekitar 85%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami konsep dasar gamifikasi serta mampu

mengoperasikan dan merancang media pembelajaran menggunakan Wayground dan Genially.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, tetapi juga berpotensi memperbaiki kualitas proses pembelajaran melalui peningkatan efisiensi, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran digital interaktif. Sosialisasi yang disertai pelatihan dan pendampingan terbukti efektif dalam mendorong guru mengintegrasikan unsur permainan, visual interaktif, dan umpan balik instan ke dalam pembelajaran. Dampaknya terlihat pada meningkatnya efisiensi proses pembelajaran, keterlibatan peserta

didik, serta potensi peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Selain memberikan kontribusi praktis bagi peningkatan kompetensi guru, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan platform gamifikasi dapat menjadi strategi alternatif yang relevan dalam menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21. Wayground dan Genially tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan pengalaman belajar yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Adapun saran yang dapat diajukan adalah perlunya pelaksanaan pendampingan lanjutan dan berkelanjutan agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan terintegrasi dengan kurikulum. Sekolah dan pemangku kebijakan juga disarankan untuk mendukung penyediaan fasilitas serta program penguatan literasi digital bagi guru. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk mengukur secara lebih objektif pengaruh penggunaan Wayground dan Genially terhadap

hasil belajar, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. New York: McGraw-Hill.
- Azhar, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age*. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Dimyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, B. U. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan pembelajaran jarak jauh*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective*. Boston: Pearson.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational psychology: Theory and practice*. Boston: Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2012). *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, M. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 140–150.
- Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 1–12.