

**PERAN MEDIA WAYGROUND DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS SALAFIYAH**

Ai Siti Rohmat¹, Lili Dianah², Sudarmi³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia

[1aisitirohmat93@gmail.com](mailto:aisitirohmat93@gmail.com), [2lilidianah@institutpendidikan.ac.id](mailto:lilidianah@institutpendidikan.ac.id)

[3sdarmi@gmail.com](mailto:sdarmi@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the role of Wayground media in increasing social studies learning interest among eighth-grade students at MTs Salafiyah. This research employed a qualitative method using a library research approach. The research data were obtained from various literature sources such as books, scientific journals, research articles, and other documents related to game-based learning media, learning interest, and social studies learning. Data collection techniques were carried out through documentation studies and literature analysis, while data analysis used content analysis techniques. The results showed that Wayground media plays an important role in creating a more interactive, engaging, and enjoyable social studies learning process. The use of game-based learning media can increase student involvement in learning activities, foster enthusiasm, and reduce boredom toward theoretical social studies materials. In addition, Wayground media helps teachers create more innovative learning environments and encourages students to be more active in discussions and classroom activities. Students' responses to the use of Wayground media indicated an increase in attention, participation, and learning interest during the learning process. Therefore, Wayground media can be used as an effective alternative learning medium to improve social studies learning interest among eighth-grade students at MTs Salafiyah.

Keywords : Wayground media, learning interest, social studies learning, game-based learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media Wayground dalam meningkatkan minat belajar IPS peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (*library research*). Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan dokumen lain yang relevan dengan media pembelajaran berbasis permainan, minat belajar, serta pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan analisis literatur, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wayground memiliki peran penting dalam

menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa antusias, serta mengurangi kejenuhan terhadap materi IPS yang bersifat teoritis. Selain itu, media Wayground juga membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran. Respon peserta didik terhadap penggunaan media Wayground menunjukkan adanya peningkatan perhatian, partisipasi, dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media Wayground dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah.

Kata Kunci: media Wayground, minat belajar, pembelajaran IPS, game based learning

A. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pembelajaran pada era modern tidak lagi berpusat pada guru (teacher centered), tetapi lebih menekankan pada keaktifan peserta didik (student centered). Sesuai dengan amanat Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu

memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS sering dianggap sebagai pelajaran yang bersifat teoritis dan identik dengan hafalan, sehingga menyebabkan sebagian peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Menurut Rusman (2018), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan, sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, pembelajaran yang monoton dengan dominasi metode ceramah cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas VIII MTs Salafiyah, proses pembelajaran IPS masih menghadapi beberapa kendala, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, kurangnya partisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga suasana belajar menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, peserta didik mudah merasa jenuh, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah Wayground. Wayground merupakan media

pembelajaran berbasis permainan edukatif (game-based learning) yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menantang. Media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas seperti kuis, tantangan, diskusi, maupun pemberian reward. Menurut Prensky (2001), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan unsur kesenangan, tantangan, dan umpan balik secara langsung. Dengan adanya unsur permainan tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan tidak membosankan. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat peserta didik lebih mudah memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan rasa percaya diri, kerja

sama, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Gee (2007) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong peserta didik untuk aktif memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang lebih nyata.

Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan media Wayground menjadi penting karena materi IPS berkaitan dengan kehidupan sosial sehari-hari yang membutuhkan pemahaman kontekstual dan keterlibatan aktif peserta didik. Dengan memanfaatkan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, peserta didik diharapkan memiliki minat belajar yang lebih tinggi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran karena peserta didik yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki motivasi untuk memahami materi yang dipelajari.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Sebagai pendidik profesional, guru tidak hanya bertugas

menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa guru memiliki tugas mendidik, membimbing, mengarahkan, serta mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salfianti, Nugroho Hari Purnomo, dan Arin Yudiana (2024) dengan judul *"Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya."* Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Persamaan penelitian tersebut

dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian, yaitu penggunaan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar IPS. Sementara itu, perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan *game based learning* secara umum, sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan pada penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah.

Berdasarkan uraian tersebut, media Wayground dipandang memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar IPS peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, serta termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Selain itu, penggunaan media Wayground juga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan peserta didik terhadap materi IPS yang bersifat teoritis, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, dalam pelaksanaannya masih diperlukan kajian lebih mendalam mengenai bagaimana peran media Wayground dalam pembelajaran IPS, bagaimana proses penggunaan media Wayground oleh guru, serta bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut dalam meningkatkan minat belajar IPS. Oleh karena itu, penelitian mengenai *“Peran Media Wayground dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII MTs Salafiyah”* penting dilakukan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS dan kaitannya dengan minat belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (*library research*). Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai peran media Wayground dalam meningkatkan minat belajar IPS peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2019) merupakan metode penelitian

yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Melalui pendekatan studi pustaka, peneliti mengkaji berbagai teori, konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*), media Wayground, dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai konsep, teori, dan fenomena yang berkaitan dengan penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan analisis literatur terhadap berbagai sumber yang dipilih secara sistematis sesuai dengan topik penelitian. Peneliti menetapkan kriteria tertentu terhadap sumber

referensi yang digunakan agar memiliki relevansi dan tingkat kepercayaan yang tinggi. Selanjutnya, peneliti melakukan pengkajian terhadap teori-teori serta hasil penelitian terdahulu yang membahas media pembelajaran berbasis permainan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan minat belajar peserta didik.

Analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengkaji, membandingkan, serta mengelompokkan berbagai informasi dari literatur berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan peran media Wayground dalam meningkatkan minat belajar IPS. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) sehingga menghasilkan interpretasi yang bersifat deskriptif dan sistematis. Hasil analisis tersebut selanjutnya disusun dalam bentuk uraian naratif untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS serta kaitannya dengan minat belajar peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah.

Penelitian ini bersifat bibliografis karena tidak melibatkan responden secara langsung di lapangan. Seluruh data diperoleh melalui sumber tertulis

yang berasal dari referensi primer maupun sekunder yang telah diverifikasi keandalannya, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian yang relevan dengan kajian media pembelajaran dan minat belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Peran Media Wayground dalam Pembelajaran IPS

Media Wayground merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran IPS, penggunaan media Wayground dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena peserta didik diberikan tantangan, kuis, maupun aktivitas kolaboratif yang membuat mereka lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Menurut Rahmawati dan

Suryadi (2022), media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Selain itu, media Wayground dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih kontekstual. Materi IPS yang sering dianggap teoritis dapat disajikan dalam bentuk permainan edukatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran.

Penggunaan media yang menarik juga membuat peserta didik lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sebaya selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media Wayground tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Penggunaan Media Wayground oleh Guru dalam Pembelajaran IPS

Guru memiliki peran penting dalam keberhasilan penggunaan media Wayground dalam

pembelajaran IPS. Kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis permainan sangat menentukan efektivitas penggunaan media tersebut. Dalam pelaksanaannya, guru perlu menyesuaikan media Wayground dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Setiawan (2021), kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital.

Penggunaan media Wayground oleh guru dapat dilakukan melalui berbagai bentuk aktivitas pembelajaran, seperti kuis interaktif, permainan kelompok, diskusi berbasis tantangan, maupun pemberian penghargaan (*reward*) kepada peserta didik.

Melalui kegiatan tersebut, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS karena proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media Wayground untuk meningkatkan

komunikasi dan kerja sama antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun, dalam penerapannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan media berbasis digital serta kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran agar media Wayground dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran IPS.

Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Wayground

Penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS memberikan respon yang positif dari peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menuntut keaktifan dan partisipasi mereka.

Menurut Nurhayati (2023), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik karena mereka merasa lebih nyaman dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Respon positif peserta didik terlihat dari meningkatnya perhatian dan keterlibatan mereka saat pembelajaran IPS berlangsung. Peserta didik lebih aktif menjawab pertanyaan, mengikuti permainan edukatif, serta berdiskusi dengan teman kelompoknya. Selain itu, penggunaan media Wayground juga mampu mengurangi kejenuhan peserta didik terhadap materi IPS yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Dengan adanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Minat Belajar IPS Peserta Didik melalui Media Wayground

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif,

fokus, dan memiliki motivasi yang besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media Wayground dalam pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Handayani dan Putri (2024), media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Melalui media Wayground, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Unsur permainan yang terdapat dalam media tersebut mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, adanya tantangan dan penghargaan dalam permainan juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan media Wayground dapat membantu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu

meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Wayground memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar IPS peserta didik kelas VIII MTs Salafiyah. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

Media Wayground juga membantu guru dalam menyampaikan materi IPS yang bersifat teoritis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Respon peserta didik terhadap penggunaan media Wayground menunjukkan adanya peningkatan perhatian, partisipasi, serta minat

belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media Wayground dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi diharapkan mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan*

- R&D. Bandung: VIII-D SMP Negeri 56
Alfabeta. Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
Handayani, R., &
Setiawan, B. (2021). Kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 72–80.
- Jurnal :**
- Kasmawati. (2020). Peran guru dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 120–128.
- Kusumawati, R., Suryani, N., & Lestari, D. (2022). Profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 9(1), 45–53.
- Nurhayati, S. (2023). Pemanfaatan game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 88–96.
- Pannen, P. (2005). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 9(16), 12–24.
- Putri, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 45–53.
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 7(1), 33–41.
- Salfianti, Purnomo, N. H., & Yudiana, A. (2024). Efektivitas *game based learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas