

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN
APLIKASI WAYGROUND UNTUK PENGEMBANGAN KETERAMPILAN
KOGNITIF BAHASA INGGRIS SISWA**

Aulia Shifa Alshafiera¹, Harnum Anzili Rochmah², Wiwin Luqna Hunaida³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

¹06020525031@student.uinsa.ac.id. ²06020525041@student.uinsa.ac.id,

³wiwinluqna@uinsby.ac.id

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has fundamentally shifted the educational paradigm toward independent and interactive learning, offering solutions to the tediousness of conventional English language instruction. This study aims to analyze the implementation of Wayground as a gamification-based learning medium in English classrooms and to describe its contribution to developing students' cognitive skills. Employing a descriptive-analytical literature review (library research), this study examined secondary data from 12 relevant academic articles published between 2022 and 2026, retrieved from Google Scholar, Portal Garuda, and ERIC. The findings indicate that Wayground successfully integrates game elements such as points, leaderboards, daily missions, and instant feedback—into core English skills including vocabulary, grammar, reading, and listening. This student-centered approach effectively reduces learning anxiety and boosts intrinsic motivation. Cognitively, the gamified framework significantly stimulates higher-order thinking skills, accelerates the formation of accurate mental schemas, prevents lingering misconceptions, and strengthens long-term memory retention through adaptive challenges. Nevertheless, its implementation faces notable hurdles, including heavy reliance on stable internet connectivity, the risk of competitive features overshadowing the actual learning substance, and the required tech-readiness and creativity of teachers. This study concludes that Wayground serves as an effective digital medium to improve cognitive learning outcomes, provided that a balanced strategy is maintained between gameplay elements and instructional content.

Keywords: Gamification, Wayground, Cognitive Skills, English Learning

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendesak perubahan paradigma pendidikan ke arah pembelajaran yang lebih mandiri dan interaktif, termasuk dalam mengatasi kejenuhan belajar bahasa Inggris yang sering dianggap kaku. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi *Wayground* sebagai media

berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris serta mendeskripsikan kontribusinya terhadap pengembangan keterampilan kognitif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*) yang bersifat deskriptif-analitis. Data sekunder bersumber dari 12 artikel ilmiah relevan (terbitan 2022–2026) yang diperoleh melalui Google Scholar, Portal Garuda, dan ERIC, yang kemudian dianalisis berdasarkan tema khusus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wayground* berhasil mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, *leaderboard*, misi harian, dan umpan balik instan ke dalam materi bahasa Inggris (*vocabulary, grammar, reading, dan listening*). Karakteristik pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*) ini mampu menurunkan tingkat stres dan meningkatkan motivasi intrinsik. Dari aspek kognitif, pendekatan gamifikasi ini berkontribusi signifikan dalam merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, mempercepat pembentukan skema pemahaman, mencegah miskonsepsi berkelanjutan, serta memperkuat ingatan jangka panjang melalui latihan yang adaptif. Namun, implementasinya masih menghadapi tantangan berupa ketergantungan pada koneksi internet, potensi distraksi kompetisi yang mengaburkan pemahaman materi, serta tuntutan kesiapan dan kreativitas guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Wayground* merupakan media digital yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, dengan catatan perlunya strategi pengelolaan yang seimbang antara unsur permainan dan substansi materi.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Wayground*, Keterampilan Kognitif, Pembelajaran Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengubah paradigma pendidikan secara fundamental. Sebelum perkembangan teknologi informasi berkembang pesat, metode pembelajaran guru selalu jadi pusat perhatian utama di kelas, akan tetapi sekarang zamannya sudah bergeser ke arah pembelajaran yang lebih mandiri dan interaktif. Di era sekarang, pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan,

dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara terus menerus. Pada pembelajaran bahasa Inggris sering dilihat sebagai kumpulan aturan gramatikal yang kaku dan kosa kata menghafal yang membosankan. Dengan adanya perkembangan Teknologi dan Informasi, pendidikan kini melakukan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan terhadap media pembelajaran secara kolaboratif yang bertujuan mengembangkan

keterampilan kognitif pada siswa. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk mendapatkan manfaat dalam upaya meningkatkan pembelajaran pada siswa. Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, dunia pendidikan sedang mengalami transformasi yang begitu pesat. Guru menghadapi tantangan yang sulit dalam menjaga semangat dan fokus siswa saat pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Siswa sering menganggap bahasa Inggris sulit karena hafalan kata atau aturan tata bahasa yang kaku. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi atau penggunaan elemen permainan hadir sebagai inovatif pada proses pembelajaran. Gamifikasi tidak hanya membuat siswa bermain, akan tetapi digunakan proses pembelajaran berbasis gim, dengan bertujuan membuat siswa menumbuhkan rasa ingin tahu dan keberanian siswa dalam berkomunikasi. Berbagai studi menunjukkan bahwa metode belajar interaktif seperti ini memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis siswa, terutama dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional (Lutviana et al., n.d.). Hal ini sejalan dengan

pendapat Firmansyah & Ruli (2021), bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan sangat efektif untuk mengatasi rasa bosan dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar dibandingkan metode ceramah biasa. Hambatan dalam memahami bahasa asing akan berkurang dengan sendirinya, siswa merasa senang dan tidak tertekan. Inilah dasar mengapa suasana belajar yang santai namun terarah sangat dibutuhkan untuk melatih kemampuan berpikir siswa.

Salah satu platform inovatif yang merepresentasikan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah Wayground. Wayground merupakan aplikasi berbasis *mobile learning* yang dikembangkan untuk menciptakan ekosistem belajar interaktif melalui elemen-elemen permainan. Aplikasi ini bekerja dengan cara menyajikan materi bahasa Inggris dalam bentuk tantangan atau misi harian yang harus diselesaikan oleh siswa, di mana setiap pencapaian akan diberikan umpan balik (*feedback*) dan apresiasi secara instan. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis penggunaan Wayground karena aplikasi tersebut menawarkan ruang bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasa

Inggris mereka melalui berbagai tantangan yang seru. Dengan fitur-fiturnya, siswa didorong untuk mencoba lagi dan lagi tanpa takut salah karena setiap kemajuan mereka akan diberikan apresiasi segera. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiana, (2022) yang menyatakan bahwa platform seperti Wayground memiliki kemampuan untuk mengubah pola belajar siswa menjadi lebih mandiri dan antusias karena tampilannya yang menarik dan mudah.

Meskipun gamifikasi dalam pembelajaran bahasa telah banyak dikaji, penelitian yang secara khusus menganalisis efektivitas aplikasi Wayground dalam mengembangkan keterampilan kognitif bahasa Inggris siswa masih sangat terbatas. Sebagian besar kajian yang ada berfokus pada motivasi belajar secara umum, tanpa mendalami dampaknya terhadap aspek kognitif seperti pemahaman, analisis, dan penerapan konsep bahasa. Padahal, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam konteks bahasa Inggris berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri, antusiasme, dan keterampilan bahasa siswa di era digital ini (Safitri & Tari, 2024). Oleh karena itu,

penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis bagaimana aplikasi Wayground diterapkan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan (2) mendeskripsikan kontribusinya terhadap pengembangan keterampilan kognitif siswa. Adapun pertanyaan penelitian yang dirumuskan adalah: *“Bagaimana aplikasi Wayground dapat berperan dalam meningkatkan keterampilan kognitif bahasa Inggris siswa melalui pendekatan gamifikasi?”*.

Penggabungan fitur-fitur interaktif tersebut tidak hanya berfokus pada hiburan, tetapi juga disusun secara terencana untuk merangsang kemampuan berpikir siswa. Melalui sistem tantangan yang bertahap, aplikasi ini membantu siswa berkembang dari pemahaman dasar menuju penguasaan bahasa yang lebih kompleks. Unsur permainan di dalam aplikasi juga membantu otak siswa untuk menyerap materi dengan lebih alami. Saat siswa tertantang untuk menyelesaikan misi di dalam aplikasi, kemampuan kognitif mereka seperti daya ingat dan kecepatan berpikir ikut terasah. Kajian literatur ini menekankan bahwa strategi gamifikasi dalam belajar bahasa

Inggris dapat menyeimbangkan beban pikiran siswa sehingga mereka tetap semangat untuk terus belajar secara konsisten (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, artikel ini disusun dengan struktur sebagai berikut: bagian kedua membahas landasan teori gamifikasi dan keterampilan kognitif, bagian ketiga menguraikan metodologi penelitian, bagian keempat menyajikan hasil dan pembahasan, serta bagian terakhir berisi kesimpulan dan saran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) secara deskriptif-analitis dengan melakukan pengelompokan tiap temuan artikel ke dalam beberapa tema yang berkarakteristik penggunaan Wayground, dampak penggunaan terhadap siswa, pengaruhnya dari aspek kognitif pada pembelajaran bahasa Inggris, serta kendala implementasinya, kemudian dianalisis guna mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai peran aplikasi Wayground dalam pengembangan keterampilan kognitif siswa. Studi literatur merupakan suatu metode penelitian yang melakukan suatu satu rangkuman tertulis yang

mencakup artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lainnya yang mendefinisikan teori dan menyediakan informasi mengenai masa lalu hingga masa kini untuk dikelompokkan berdasarkan topik dan dokumen yang diperlukan (Habsy et al., 2023).

Data penelitian ini diperoleh data sekunder dari berbagai literatur ilmiah bereputasi. Proses pencarian sumber data dilakukan melalui database akademik digital yang mencakup Google Scholar, Portal Garuda (Garuda Ristekbrin), dan ERIC (*Education Resources Information Center*). Pemilihan database ini dilakukan untuk menjamin kualitas dan relevansi referensi baik dalam skala nasional maupun internasional.

Untuk mengoptimalkan pencarian literatur, peneliti menggunakan kombinasi kata kunci (*keywords*) yang relevan, yaitu: "Gamification", "Wayground", "English learning", "Interactive media", dan "Media pembelajaran interaktif". Penggunaan kata kunci ini bertujuan untuk menyaring artikel yang secara spesifik membahas teknologi gamifikasi dalam konteks pendidikan bahasa.

Peneliti menentukan kriteria inklusi berupa artikel jurnal atau dokumen akademik yang diterbitkan dalam rentang tahun 2022 hingga 2026. Dalam kriteria artikel dapat fokuskan utama tema topik yaitu penggunaan aplikasi Wayground dalam pembelajaran bahasa Inggris. Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah artikel yang tidak dipublikasikan dalam jurnal ilmiah (seperti blog atau artikel populer), artikel yang tidak tersedia dalam teks lengkap (full-text), serta penelitian yang berfokus pada media selain gamifikasi.

Teknik analisis data yang dilakukan secara deskriptif-analitis dengan mengelompokkan temuan dari setiap literatur ke dalam beberapa tema (Made et al., 2026). Data dilakukan analisis berdasarkan klasifikasi: (1) mekanisme penggunaan Wayground dalam kelas, (2) dampak gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan, (3) pengaruh aplikasi terhadap pengembangan keterampilan kognitif bahasa Inggris, serta (4) tantangan implementasinya. Langkah ini diambil agar analisis tetap fokus pada tujuan

pengembangan kognitif sesuai dengan judul yang diangkat.

Berdasarkan hasil pencarian, ditemukan total **30** artikel, yang kemudian diseleksi hingga menghasilkan **12** artikel utama sebagai bahan analisis. Data dianalisis secara deskriptif-analitis melalui tahapan: (1) reduksi data untuk mengambil poin krusial, (2) klasifikasi temuan berdasarkan tema (mekanisme penggunaan, dampak motivasi, pengaruh kognitif, dan tantangan), serta (3) sintesis data untuk menarik kesimpulan. Prosedur ini dilakukan guna memastikan analisis tetap fokus pada tujuan pengembangan kognitif sesuai dengan topik penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Karakteristik Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wayground dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Wayground dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris memiliki karakteristik yang mampu mendukung pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik secara lebih interaktif dan menyenangkan. Gamifikasi merupakan pendekatan

pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik (Azwar et al., 2024). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan aplikasi Wayground dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Rita & Nurani, 2021).

Salah satu karakteristik utama pembelajaran berbasis gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan seperti poin, leaderboard, reward, dan sistem peringkat. Elemen-elemen tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti latihan vocabulary, grammar, reading comprehension, maupun listening activities (Palup & Cahyono, 2025). Melalui sistem poin dan peringkat, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk memahami kosakata baru, menggunakan tata bahasa dengan tepat, serta meningkatkan kemampuan memahami teks dan audio berbahasa Inggris. Adanya kompetisi yang sehat juga dapat meningkatkan antusiasme peserta

didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik berikutnya adalah tingginya interaktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Wayground memungkinkan peserta didik untuk menjawab kuis secara langsung menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau laptop. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, guru dapat membuat berbagai jenis soal interaktif, seperti memilih arti kosakata, melengkapi kalimat, menyusun *grammar* yang benar, maupun menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan atau audio listening. Dengan adanya aktivitas interaktif tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif dalam menggunakan kemampuan bahasa Inggris mereka selama proses belajar. Selain itu, Wayground memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung terhadap jawaban peserta didik. Setelah menjawab soal, peserta didik dapat segera mengetahui jawaban yang benar maupun salah beserta skor yang diperoleh. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, umpan balik langsung ini sangat penting karena membantu peserta didik memahami kesalahan dalam penggunaan vocabulary,

pronunciation, grammar, maupun pemahaman bacaan (Azwar et al., 2024).

Karakteristik lainnya adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam penggunaan Wayground, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan materi dan aktivitas pembelajaran, sedangkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan tantangan serta mengeksplorasi materi bahasa Inggris (Agustan et al., 2026). Kondisi ini dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris, baik secara individu maupun dalam kegiatan kolaboratif bersama teman-temannya.

Karakteristik selanjutnya yaitu terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Tampilan visual yang menarik, animasi, musik, dan fitur permainan dalam Wayground dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik ketika belajar bahasa Inggris yang sering dianggap sulit (Seventilofa, 2024). Suasana belajar yang menyenangkan tersebut dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk lebih aktif

mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Di samping itu, Wayground mendukung proses evaluasi pembelajaran secara digital. Guru dapat melihat hasil pengerjaan peserta didik secara otomatis, termasuk skor, tingkat ketepatan jawaban, dan perkembangan kemampuan peserta didik dalam memahami materi bahasa Inggris (Kuron et al., 2025). Data tersebut dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan menentukan strategi pembelajaran lanjutan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan Aplikasi Wayground Bekontribusi terhadap Keterampilan Kognitif Siswa

Secara keseluruhan, karakteristik pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Wayground dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris terlihat dari penggunaan elemen permainan, interaktivitas tinggi, pemberian umpan balik langsung, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, fleksibilitas dalam melatih berbagai keterampilan bahasa Inggris, suasana belajar yang menyenangkan, serta kemudahan dalam proses evaluasi

pembelajaran. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa Wayground dapat menjadi media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Inggris peserta didik di era pembelajaran modern saat ini.

Penggunaan aplikasi Wayground dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan kognitif siswa (Mandar & Sihono, 2025). Melalui proses belajar yang interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengolah dan menyajikan pemahaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses ini membantu siswa membangun pola pikir yang lebih terstruktur dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari bagaimana fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam Wayground mampu merangsang kemampuan berpikir siswa pada berbagai tingkatan, mulai dari memahami konsep dasar hingga menganalisis permasalahan yang

lebih kompleks (Muji & Prastiwi, 2025). Melalui pendekatan gamifikasi, Wayground mampu mengubah materi pembelajaran yang hanya metode ceramah dan memberi tugas pada kertas menjadi tantangan visual dan logis yang harus dipecahkan oleh siswa secara aktif.

Penerapan aplikasi Wayground yang dipadukan dengan unsur gamifikasi juga terbukti membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan capaian hasil belajar kognitif siswa setelah metode gamifikasi (Maharani et al., 2026). Siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas kuis berbatas waktu, umpan balik langsung, serta latihan yang dilakukan berulang membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi, terutama dalam penguasaan kosakata.

Selain itu, penggunaan Wayground dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa. Ketika siswa merasa tantangan yang diberikan masih dapat diselesaikan dan perkembangan mereka terlihat secara jelas, mereka cenderung merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar. Kondisi ini membuat siswa lebih tekun dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dimuat dalam jurnal *Education and Information Technologies* juga menunjukkan bahwa penilaian formatif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Chintia et al., 2025).

Penggunaan aplikasi Wayground juga berkontribusi pada pengembangan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui tantangan yang terstruktur, siswa tidak hanya diminta menghafal materi, tetapi juga dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara langsung. Proses ini diperkuat oleh fitur umpan balik instan mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara langsung. Fitur umpan balik instan membantu siswa segera mengetahui

kesalahan mereka sehingga dapat memperbaiki pemahaman dengan cepat. Hal ini membantu mengurangi terjadinya miskonsepsi dan memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang (Zaidan & Burhanuddin, 2026). Secara kognitif, hal ini mencegah terjadinya miskonsepsi yang berkelanjutan dan mempercepat pembentukan skema pemahaman yang akurat di dalam memori jangka panjang.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, tingkat stres siswa menurun sehingga fungsi kognitif otak bekerja lebih optimal dalam menyerap materi yang kompleks. Pada akhirnya, Wayground menciptakan ekosistem belajar yang adaptif, di mana setiap tantangan berfungsi sebagai stimulus yang menjaga siswa tetap berada dalam zona perkembangan optimal mereka, yang berujung pada peningkatan capaian hasil belajar secara menyeluruh.

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Aplikasi Wayground Berbasis Pembelajaran Bahasa Inggris

Media pembelajaran berbasis gamifikasi, Wayground

memberikan banyak kelebihan dan kekurangan bagi siswa, namun penerapannya juga memiliki tantangan tertentu. Dalam penggunaan aplikasi wayground memiliki manfaat diantaranya (Ahmad et al., 2025):

Pertama : Penggunaan Wayground mendorong meningkatnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis online, tantangan secara berkelompok, dan ruang diskusi, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Guru juga melihat adanya peningkatan kehadiran serta semangat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran biasa. Penyajian materi yang lebih menarik, disertai unsur permainan dan kompetisi, membuat siswa merasa lebih tertarik dan terdorong untuk ikut berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung.

Kedua : Memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran terutama pembelajaran bahasa inggris. Dalam penggunaan aplikasi Wayground Guru dapat memantau perkembangan belajar siswa,

tingkat partisipasi, serta hasil penilaian secara langsung melalui sistem. Kondisi ini memudahkan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Selain itu, proses penilaian menjadi lebih praktis dan efisien karena hasil kuis maupun tugas dapat direkam secara otomatis oleh aplikasi.

Ketiga : Memberikan peningkatan pemahaman serta memberikan motivasi belajar pada siswa. Dalam penggunaan aplikasi Wayground dari hasil beberapa data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi wayground membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran lebih mendalam melalui visualisasi serta latihan secara langsung. Penggunaan aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa mengerjakan soal dan mengalami kesalahan, mereka cenderung terdorong untuk mencari tahu letak kekeliruannya. Rasa penasaran tersebut membuat siswa lebih aktif memperhatikan materi dan

mencoba memahami jawaban yang benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Wayground dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui rasa ingin tahu dan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari.

Manfaat penggunaan aplikasi Wayground ini memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

Selain manfaat, penggunaan aplikasi Wayground dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis gamifikasi juga memiliki beberapa kekurangan dan dalam penerapannya:

Pertama: Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, salah satu kendala utama adalah ketergantungan terhadap koneksi internet dan perangkat digital. Penggunaan Wayground membutuhkan jaringan internet yang stabil agar fitur-fitur interaktif dapat berjalan dengan baik. Ketika koneksi internet lemah, siswa mengalami kesulitan mengakses kuis, keterlambatan sistem, bahkan gangguan saat mengerjakan tugas sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Putri, 2024).

Kedua: Penggunaan Wayground terkadang membuat siswa lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi pembelajaran. Unsur kompetisi seperti poin, leaderboard, dan reward dapat menyebabkan sebagian siswa hanya mengejar kemenangan tanpa benar-benar memahami isi materi bahasa Inggris yang dipelajari. Kondisi ini dapat menurunkan kualitas pemahaman konsep apabila guru tidak mampu mengelola aktivitas gamifikasi secara seimbang (Mogavi et al., 2022).

Ketiga: Munculnya rasa cemas dan tekanan pada beberapa siswa ketika harus bersaing dengan teman-temannya dalam waktu yang terbatas. Sistem penilaian cepat dan tampilan peringkat secara langsung dapat membuat siswa yang memiliki kemampuan rendah merasa kurang percaya diri atau takut melakukan kesalahan. Dampaknya, tidak semua siswa merasa nyaman mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi karena adanya tekanan kompetitif selama proses belajar berlangsung (Khabibi & Priyatmojo, 2025). Di samping itu, penggunaan

Wayground juga menuntut kesiapan dan kreativitas guru dalam menyusun materi pembelajaran. Guru perlu memahami penggunaan fitur aplikasi serta mampu membuat kuis yang menarik dan sesuai dengan kemampuan siswa. Jika guru kurang menguasai aplikasi, pembelajaran dapat menjadi monoton dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Selain itu, guru juga membutuhkan waktu tambahan untuk menyiapkan soal dan mengatur aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi (Hudaya et al., 2025).

Dengan demikian, meskipun Wayground memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, penggunaannya tetap memiliki beberapa tantangan seperti keterbatasan teknologi, tekanan kompetisi, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi. Maka dari itu diperlukan strategi penggunaan yang tepat agar manfaat Wayground dapat diperoleh secara optimal dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, penggunaan aplikasi Wayground dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Wayground mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik melalui berbagai fitur seperti kuis, poin, leaderboard, reward, serta umpan balik langsung. Karakteristik tersebut membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris, baik dalam penguasaan vocabulary, grammar, reading, maupun listening.

Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, Wayground juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan kognitif. Melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menantang, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah. Umpan balik instan yang diberikan membantu siswa memahami kesalahan dengan

cepat sehingga dapat memperkuat pemahaman dan mengurangi miskonsepsi.

Meskipun demikian, penggunaan Wayground juga memiliki beberapa kendala, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat digital, munculnya tekanan kompetitif pada sebagian siswa, serta tuntutan kreativitas dan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi penggunaan yang tepat agar unsur permainan tetap mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan tidak mengurangi pemahaman materi siswa.

Secara keseluruhan, Wayground dapat menjadi media pembelajaran digital yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan kognitif, serta kualitas pembelajaran siswa di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustan, Hadaming, H., Indana, N., & Sehu, H. (2026). SOSIALISASI PENGGUNAAN GAMIFIKASI WAYGROUND DAN GENIALLY DALAM UPAYA PENINGKATAN

EFISIENSI DAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 38–45.
<https://doi.org/10.23969/JP.V11I01.40321>

Ahmad, Azis, A., & Rasyad, L. (2025). Pemanfaatan aplikasi wayground sebagai pembelajaran interaktif di madrasah amin palangka raya. *INOVASI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(November 2025), 143–146.

Azwar, R., Supatmi, R., Anam, K., Setyowati, D., & Khalidy, F. (2024). Transformasi pembelajaran bahasa Inggris dengan platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot: systematic literature review. *Plppbi*, 1(1), 24–29.
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/plppbi/en/article/view/1374/908>

Chintia, N., Songge, N. F. M., Julaika, S., & Fauzi, A. (2025). Using the Wayground Platform to Improve Participation and English Learning Outcomes for 10th Grade Students at SMAN 07 Samarinda. *PANDU : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 68–76.
<https://doi.org/10.65818/pandu.v1i2.203>

Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34–43.
<https://doi.org/10.17509/JIK.V19I1.42778>

Habsy, B. A., Mufidha, N., Shelomita,

- C., Rahayu, I., & Muckorobin, M. I. (2023). Filsafat Dasar dalam Konseling Psikoanalisis : Studi Literatur. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 189–199.
<https://doi.org/10.30653/001.202372.266>
- Hudaya, D. W., Dewi, F. H., & Febriyanto, D. A. (2025). View of USING QUIZZ AS A GAMIFIED LEARNING FOR EFL STUDENTS: BENEFITS, BARRIERS, AND BEST PRACTICES. *RBITH Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 21.
<https://jurnal.polines.ac.id/index.php/orbith/article/view/7066/110218>
- Khabibi, A., & Priyatmojo, A. S. (2025). The teachers' perception: The use of Wayground in EFL learning. *ELT FORUM : Journal of English Language Teaching*, 14.
<https://journal.unnes.ac.id/journal/elt/article/view/29199/5767>
- Kuron, M. A., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. K. (2025). GAMIFIKASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN: KAHOOT, WAYGROUND DAN WORDWALL. *Tahta Media Group*.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1695/1668>
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (n.d.). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1057>
- Made, I., Saputra, E. B., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2026). *Systematic Literature Review on the Effectiveness of Wayground Interactive Learning Media in Mathematics Learning*.
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Maharani, J. S., Purnawirawan, O., & Hidayat, N. (2026). *Perbandingan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gamifikasi Wayground dan QuizWhizzer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. 10(4), 1–9.
- Mandar, Y., & Sihono. (2025). *IMPELEMENTASI TEORI KONSTUKRIVISME DALAM PAI : KAJIAN TEORI JEAN PIAGET DAN JEROME BRUNER*. 10(April), 1037–1052.
- Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E.-U., Hui, P., & Ma, X. (2022). When Gamification Spoils Your Learning: A Qualitative Case Study of Gamification Misuse in a Language-Learning App. *Cornel University*, 175–188.
<https://doi.org/10.1145/3491140.3528274>
- Muji, W. R., & Prastiwi, M. S. (2025). Analisis Peningkatan Literasi Digital Biologi melalui Penerapan Platform Wayground. *BIODIK Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(04), 58–69.
- Palup, R. E. A., & Cahyono, D. (2025). TRANSFORMASI PENDIDIK DAN POLA BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN GAMIFIKASI: IMPLEMENTASI WAYGROUND SEBAGAI PLATFORM MOBILE LEARNING INTERAKTIF.