

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V UPTD SD INPRES TARUS 1**

Estermi Pilo Here¹, Treesly Y.N Adoe², Rista Apriliya Devi³

^{1,2,3} PGSD, FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang

esternapilohere@gmail.com¹, treesly.adoe@staf.undana.ac.id²,

rista.aprilia.devi@staf.undana.ac.id³

ABSTRACT

The learning outcomes of fifth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) at UPTD SD Inpres Tarus 1 were still not optimal due to the use of less interactive learning media, causing students to be passive and experience difficulties in understanding abstract concepts, particularly the human respiratory system. This study aimed to determine the effect of using Wayground-based interactive media on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at UPTD SD Inpres Tarus 1. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 48 students, including 24 students in the experimental class and 24 students in the control class. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, Levene’s homogeneity test, Independent Sample t-test, and N-Gain test. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 90.00, which was higher than that of the control class at 78.75. Hypothesis testing revealed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t-value of $5.496 > t\text{-table value of } 2.012$, indicating a significant difference between the two groups. The N-Gain test results demonstrated that the experimental class achieved a gain score of 0.5488 (moderate category), while the control class obtained a gain score of 0.2311 (low category). Therefore, the use of Wayground-based interactive media was proven to have a significant effect and was more effective in improving students’ IPAS learning outcomes compared to conventional learning methods.

Keywords: *learning outcomes, IPAS, interactive media, Wayground.*

ABSTRAK

Hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1 masih belum optimal akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya sistem pernapasan manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Wayground* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa yang terdiri atas 24 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, uji *Independent Sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 90,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,75. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t\text{-hitung } 5,496 > t\text{-tabel } 2,012$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,5488 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,2311 (kategori rendah). Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis *Wayground* terbukti berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, media interaktif, Wayground.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan dan sikap peserta didik secara menyeluruh. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Namun, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Arsyad (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan media visual, audio, maupun kuis interaktif. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky juga menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kondisi nyata di UPTD SD Inpres Tarus 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V masih didominasi oleh penggunaan media

konvensional, seperti buku paket, papan tulis, dan metode ceramah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal dan sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, khususnya materi sistem pernapasan manusia. Hasil pengamatan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) juga menunjukkan bahwa capaian hasil belajar IPAS siswa belum sepenuhnya mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Fenomena ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Materi sistem pernapasan manusia termasuk materi yang menuntut kemampuan visualisasi karena proses biologis yang dipelajari tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa. Kemendikbudristek (2021) menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam membantu siswa sekolah dasar memahami konsep-konsep sains yang abstrak. Penelitian Yoana Manek dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam

pembelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran tanpa media. Temuan tersebut memperkuat dugaan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih baik.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah Wayground, yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz. Platform ini menyediakan fitur video interaktif, kuis, asesmen formatif, dan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Penelitian terdahulu oleh Annisa dan Erwin (2021), Rahmawati dkk. (2024), serta Hidayati dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz/Wayground memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan Wayground dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V di UPTD SD Inpres Tarus 1 belum pernah dilakukan, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam konteks lokasi, jenjang kelas, dan mata pelajaran yang diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian

ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif berbasis Wayground dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wayground terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian media pembelajaran interaktif serta menjadi bahan pertimbangan praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Inpres Tarus 1 dengan melibatkan 48 siswa kelas V yang terdiri atas 24 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Wayground*, sedangkan kelas tidak menggunakan media. Data

penelitian dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-test*, dan uji N-Gain untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wayground terhadap hasil belajar IPAS siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Inpres Tarus 1 pada siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 48 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 24 siswa pada kelas eksperimen dan 24 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Wayground, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest*, serta pengujian validitas dan reliabilitas

instrumen. Setelah instrumen dinyatakan layak digunakan, peneliti melakukan pengambilan data awal melalui pretest pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi sistem pernapasan manusia. Hasil pretest tersebut digunakan sebagai dasar untuk memastikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan memanfaatkan media interaktif Wayground yang memadukan penyajian materi, video pembelajaran, kuis interaktif, dan pemberian umpan balik secara langsung kepada siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan edukatif, serta berpartisipasi dalam kegiatan diskusi yang difasilitasi melalui media tersebut. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan buku ajar tanpa bantuan media interaktif.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan,

kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan yang berbeda. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis statistik parametrik. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas, serta analisis N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Wayground dalam pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 90,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 78,75. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wayground memiliki tingkat pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Uji Validitas

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, dilakukan validasi oleh ahli (*expert judgment*) untuk menilai kesesuaian materi, konstruksi soal, dan bahasa yang digunakan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa instrumen telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator materi sistem pernapasan manusia, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan saran validator, beberapa butir soal diperbaiki dari segi redaksi kalimat agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Setelah dilakukan revisi, instrumen dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada responden.

Selanjutnya, uji validitas dilakukan terhadap 30 butir soal pilihan ganda yang diujicobakan kepada 24 siswa kelas VI A UPTD SD Inpres Tarus 1 dengan menggunakan korelasi *Product Moment* melalui aplikasi SPSS versi 27. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,404. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh 23 butir soal yang memenuhi kriteria valid karena memiliki nilai $r_{hitung} > 0,404$, sedangkan 7 butir soal dinyatakan tidak valid. Dari

keseluruhan soal yang valid tersebut, peneliti memilih 20 butir soal yang paling sesuai untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha melalui aplikasi SPSS versi 27. Reliabilitas merupakan salah satu syarat penting agar instrumen mampu menghasilkan data yang konsisten apabila digunakan pada kondisi yang sama.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,915	20

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,915. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum reliabilitas sebesar 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan kriteria interpretasi reliabilitas, nilai 0,915 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang

sangat baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian mengenai pengaruh media interaktif *Wayground* terhadap hasil belajar siswa.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji prasyarat analisis, terlebih dahulu dilakukan analisis statistik memberikan deskriptif gambaran untuk awal mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif berbasis *Wayground* pada materi system pernapasan manusia.

Tabel 2. Hasil Analisis Nilai

Kelompok	N	Min	Max	Mean
Pre-test Kelas Kontrol	24	60	85	71,88
Post-test Kelas Kontrol	24	65	90	78,75
Pre-test Kelas Eksperimen	24	60	90	77,50
Post-test Kelas Eksperimen	24	75	100	90,00

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif hampir sama, ditunjukkan oleh rata-rata *pretest* yang tidak berbeda jauh. Namun, setelah proses pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini memberikan

indikasi awal bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wayground* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia. Meskipun demikian, untuk memastikan apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, perlu dilakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode Shapiro Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Penggunaan metode ini didasarkan pada jumlah sampel yang kurang dari 50 responden (Sugiyono., 2020). Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS for Windows versi 27, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>				
<i>Shapiro-Wilk</i>				
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	
Hasil	Kelas			
	Pre Test	,931	24	,101
	Kontrol			
	Post Test	,922	24	,065
	Kontrol			
	Pre Test	,934	24	,119
	Eksperimen			
	Post Test	,934	24	,121
Eksperimen				
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>				

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest kelas kontrol sebesar 0,101, posttest kelas kontrol sebesar 0,065, pretest kelas eksperimen sebesar 0,119, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,121. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Data yang berdistribusi normal menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa berada pada kondisi yang baik dan tidak mengalami penyimpangan yang berarti.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok atau lebih memiliki kesamaan (homogen) atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik. Menurut (Imam Ghazali.2018), uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varians antar kelompok dalam suatu penelitian adalah sama.

Tabel 4.Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>				
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Based on Mean</i>	,294	1	46	,590
<i>Based on Median</i>	,116	1	46	,735

<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,116	1	45,740	,735
<i>Based on trimmed mean</i>	,232	1	46	,632

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang diperoleh, berdasarkan Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat dan memastikan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Hasil data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, sehingga analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah statistik parametrik dengan uji t-test. Uji hipotesis ini menggunakan uji t-test dengan jenis *independent samples t-test* dengan bantuan *aplikasi IBM SPSS for Windows 27*. Hasil pengujian hipotesis dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5.Hasil Uji Hipotesis

<i>Independent Samples Test</i>				
<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	<i>t-test for Equality of Means</i>			
		<i>T</i>	<i>Df</i>	

	<i>ig.</i>			<i>Sig. (2-tailed)</i>
,294	,590	-5,496	46	,000
		-5,496	45,999	,000

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS for Windows 27*, diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar -5,496 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan $df = 46$ sebesar 2,012. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,496 > 2,012$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Wayground* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1.

Uji N-Gain

Uji peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-Gain yang dianalisis melalui bantuan aplikasi *IBM SPSS for Windows 27*. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam bentuk statistik deskriptif untuk melihat rata-rata peningkatan pada masing-masing kelas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil N-Gain

<i>Descriptive Statistics</i>					
<i>Kelas</i>	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Kelas eksperimen	24	-,33	1,00	,5488	,37140
	24				
Kelas kontrol	24	-,17	,63	,2311	,19958
	24				

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,5488 yang berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,2311 yang termasuk dalam kategori rendah.

Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *Wayground* mampu memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pencapaian N-Gain kategori sedang menunjukkan bahwa *Wayground* telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, namun masih terdapat beberapa faktor yang memengaruhi tingkat keberhasilannya. Faktor tersebut antara lain perbedaan

kemampuan awal siswa, keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian, serta proses adaptasi siswa terhadap penggunaan media digital yang masih relatif baru. Selain itu, ketersediaan perangkat pendukung dan kualitas jaringan internet juga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang saat ini telah berkembang menjadi *Wayground*. Penelitian yang dilakukan oleh (Annisa& Erwin.2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan *Quizizz* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa memanfaatkan media tersebut. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan tersebut

memiliki kesamaan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi sistem pernapasan manusia.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Rahmawati et al.2024) yang menemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran materi interaksi sosial di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman materi setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam *Quizizz*. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif tidak hanya terbatas pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran. Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *post test* dan hasil N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati et al.2022) turut memperkuat temuan penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Take and Give* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Integrasi media interaktif dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi yang sama juga ditemukan dalam penelitian ini, di mana penggunaan *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung diskusi kelompok, presentasi, dan aktivitas belajar kolaboratif. Melalui kegiatan tersebut siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Kesamaan hasil antara penelitian ini dengan penelitian (Annisa&Erwin (2021), (Rahmawati et al. 2024), serta (Hidayati et al.2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* atau *Wayground* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa

sekolah dasar. Keberhasilan tersebut dapat dijelaskan karena media interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, tampilan visual yang menarik, serta unsur permainan yang terdapat dalam *Wayground* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Meskipun memiliki hasil yang sejalan, penelitian ini juga menunjukkan beberapa perbedaan dibandingkan penelitian terdahulu. Perbedaan pertama terletak pada mata pelajaran yang diteliti. Penelitian (Annisa & Erwin.2021) berfokus pada mata pelajaran IPA, (Rahmawati et al.2024) meneliti materi interaksi sosial, sedangkan (Hidayati et al. 2022) menggabungkan *Quizizz* dengan model *Take and Give*. Sementara itu, penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Karakteristik IPAS yang bersifat terpadu menjadikan

proses pembelajaran lebih kompleks sehingga membutuhkan media yang mampu membantu siswa memahami berbagai konsep secara bersamaan.

Perbedaan berikutnya terletak pada subjek dan lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan pada sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Selain itu, penelitian ini menggunakan platform *Wayground* yang merupakan pengembangan terbaru dari *Quizizz*. Meskipun secara fungsi keduanya memiliki banyak kesamaan, penggunaan *Wayground* dalam penelitian ini memberikan gambaran yang lebih aktual mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital pada era implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan penelitian terdahulu, tetapi juga memperluas kajian mengenai efektivitas penggunaan *Wayground* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin mempertegas bahwa *Wayground* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan seluruh hasil analisis yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif *Wayground* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia dapat dipertimbangkan sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif Wayground berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Inpres Tarus 1. Media Wayground yang menyajikan pembelajaran melalui kuis interaktif, video, umpan balik langsung, dan unsur gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5488 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,2311 (kategori rendah). Dengan demikian, media interaktif Wayground lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Guru disarankan untuk memanfaatkan media Wayground sebagai alternatif pembelajaran yang dipadukan dengan strategi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, materi yang lebih beragam, serta mengkaji pengaruh Wayground terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, berpikir kritis, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adikasari, A. E. (2025). Inovasi media flashcard Wayground untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Aditiyawarman, S., Sondang, M., Meini, M., & Lilik, L. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 24–36.
- Agustan, A., dkk. (2025). Sosialisasi penggunaan gamifikasi Wayground dan Genially dalam upaya peningkatan efisiensi dan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar (PENDAS)*, 10(1), 88–96.
- Ahmad Pratikno, A., & Rozie, F. (2021). *Media pembelajaran interaktif berbasis platform di sekolah dasar*. Eureka Media Aksara.
- Aminah, A. (2024). Pemanfaatan Wayground sebagai motivasi dan inovasi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 4(2), 115–123.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3536–3543.

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, D., & Kurniawan, C. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Hidayati, N., Wulan, B. R. S., & Octavia, R. U. (2022). Pengaruh Quizizz dengan model pembelajaran take and give terhadap hasil belajar siswa tema 2 subtema 1 di kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 1027–1035.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD/MI kelas V*. Pusat Perbukuan Kemdikbud.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran terpadu tematik: Teori, praktik, dan penilaian*. Alfabeta.
- Mahendra, Z. K., Rohmah, N. D., Utami, L. V., & Marhadi, H. (2024). Analisis penilaian teknik tes dan non tes pada kelas IV di SD Negeri 122 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(5), 819–826.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (Updated ed.). Cambridge University Press.
- Melinda, M., & Susanto, S. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Musfirah, N., Nurbaya, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan instrumen hasil penilaian belajar tes dan non tes. *Socius*, 16(1), 120–125.
- Oktiningrum, W., dkk. (2025). Integrasi platform digital Wayground dalam pembelajaran interaktif bagi guru sekolah dasar. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 70–78.
- Patimah, S. P., Huda, Z. N., Nurfitri, T., & Ertinawati, Y. (2025). Penggunaan aplikasi Wayground untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia baku bagi peserta didik kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya.
- Piaget, J. (2020). *The theory of cognitive development*. Routledge.
- Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(1), 242–251.
- Ramadhan, G., Mascita, D. E., & Susilo, J. (2025). Analysis of the results of Wayground-based formative assessments on the learning outcomes of high school students' biographical texts, 12(2), 66–74.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Rauf, A., & Purwati, P. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kuis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yoana Manek, A., Adoe, T. Y., & Ande, A. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Fontein 1.