

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WAYGROUND TERHADAP MOTIVASI
MAHASISWA PGSD PADA EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN**

Fitria Wigati¹, Roso Sugiyanto², Ahmad Ma'ruf Nur Salabi³

¹PGSD FKIP Universitas Palangka Raya

²PGSD FKIP Universitas Palangka Raya

³PGSD FKIP Universitas Palangka Raya

¹fitria.wigati@fkip.upr.ac.id, ²rososugiyanto@fkip.upr.ac.id ,

³Ahmad.ma'ruf@fkip.upr.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the use of the Wayground application as an interactive learning medium and its impact on the motivation of Primary School Teacher Education (PGSD) students in Civic Education assessment activities. The study employed a qualitative research method using observation and interviews as data collection techniques. The findings indicate that Wayground plays a significant role in enhancing students' motivation through its gamification features, immediate feedback, and ease of access. Furthermore, students demonstrated improved assessment outcomes in Civic Education learning. This digital platform can be implemented at various stages of the learning process, including the introduction or apperception stage, core learning activities, and evaluation. It is also relevant for use in different learning models, such as online, offline, and blended learning environments.

Keywords: Wayground Application, Student Motivation, Interactive Learning Media, Learning Evaluation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan agar mengkaji dalam penggunaan aplikasi Wayground sebagai media interaktif terhadap motivasi mahasiswa PGSD dalam evaluasi Pendidikan Kewarganegaraan. Metode yang di gunakan yaitu penelitian kualitatif dengan Observasi dan wawancara. Hasil data yang telah di kaji menunjukkan bahwa Wayground memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi karena terdapat elemen gamifikasi, umpan balik secara langsung, serta kemudahan mengakses dan mahasiswa lebih meningkat hasil evaluasi pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Platform digital ini dapat di implementasikan dalam berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari pembukaan atau apersepsi, kegiatan inti, hingga evaluasi serta yang relevan di gunakan dalam model pembelajaran seperti daring, luring, ataupun blended learning.

Kata Kunci: Wayground, Motivasi, Media Interaktif, Evaluasi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Dalam perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah banyak membawa perubahan yang signifikan terutama di dalam dunia Pendidikan. Biasanya pembelajaran cenderung hanya menggunakan satu arah, kini berubah menjadi pembelajaran yang lebih kolaboratif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik atau mahasiswa. Perubahan ini menuntut adanya sebuah inovasi dalam strategi dan penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan seiring berkembangnya zaman.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata kuliah yang bertujuan membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, serta memiliki karakter demokratis.

Namun dalam pelaksanaannya, proses evaluasi pembelajaran, sering kali masih dilakukan menggunakan metode konvensional seperti tes tertulis, yang kurang mampu membangun motivasi belajar mahasiswa. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi sehingga berdampak pada

rendahnya partisipasi dan hasil belajar.

Pada kondisi ini, mahasiswa hanya menulis dan terlihat bosan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dampaknya, suasana kelas menjadi kurang hidup, motivasi belajar mahasiswa menurun dan pemahaman materi menjadi kurang optimal.

Di sisi lain, karakteristik dari mahasiswa juga mengalami perubahan. Generasi yang tumbuh dengan era digital memiliki kecenderungan dengan lebih tertarik dengan hal – hal yang sifatnya memiliki visual, interaktif dan berbasis teknologi.

Karena lebih mudah ikut terlibat langsung dalam aktivitas yang memberikan pengalaman langsung, tantangan, serta umpan balik yang cepat. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang harus tidak tepat dengan karakteristik mahasiswa membuat kehilangan minat belajarnya.

Kondisi ini semakin menegaskan bagaimana pentingnya dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan relevan dengan dunia mahasiswa.

Pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan salah satu dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam pembelajaran interaktif mahasiswa ikut terlibat aktif dalam melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, permainan edukasi, ataupun penggunaan media digital.

Interaksi yang terjadi tidak hanya pada dosen ataupun mahasiswa, tetapi antar sesama mahasiswa, sehingga pembelajaran lebih dinamis. Dengan keterlibatan yang tinggi, siswa cenderung lebih mudah memahami materi dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna (Kartika dan Arifudin 2026).

Dengan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, berbagai platform digitalisasi telah dikembangkan menjadi pembelajaran yang interaktif. Salah satu platform yang cukup populer di dunia Pendidikan adalah Quizizz yang kini telah bertransformasi menjadi nama Wayground. Perubahan ini tidak hanya pada aspek nama, tetapi juga menunjukkan fitur – fitur dan kelengkapan fungsi sebagai media pembelajaran yang lebih komprehensif.

Salah satu inovasi media evaluasi yang berkembang saat ini

adalah wayground. Wayground merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis berbasis permainan, umpan balik langsung, papan peringkat (leaderboard), serta tampilan visual yang menarik. Fitur – fitur tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif.

Wayground menawarkan berbagai keunggulan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan efisien. Dengan tampilan visual yang menarik, kemudian sistem penilainya otomatis, serta adanya elemen permainan seperti poin, peringkat, dan waktu pengerjaan mampu menciptakan suasana kompetitif. Ada juga fitur umpan balik secara langsung memungkinkan mahasiswa mengetahui hasil evaluasi secara real time.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil evaluasi pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 2. Teknik pengumpulan data yang di gunakan observasi dan wawancara . Menurut Sugiyono (2017: 194) wawancara di gunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan di teliti, apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah dari responden tersebut sedikit. Dalam penelitian ini obyek yang akan di wawancarai yaitu beberapa mahasiswa sebagai sumber data yang akan di analisis.

Observasi merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, Sugiyono (2016:220). Observasi di lakukan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Palangka Raya.

Kumpulan yang sudah di dapatkan akan di gabung dan kemudian di analisis untuk di ambil kesimpulan akhir.

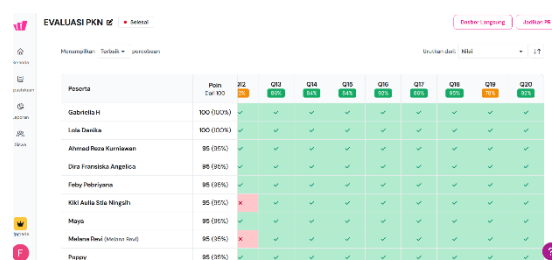
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dari gambar laporan Wayground, terlihat bahwa mahasiswa menunjukkan performa yang cukup tinggi dalam menjawab soal – soal yang di berikan.

Secara visual, data ini menunjukkan dominasi warna hijau, pada kolom soal, yang mengindikasikan jawaban benar. Menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi media wayground mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa terhadap pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

Berikut hasil menggunakan aplikasi wayground pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Implementasi Wayground



Porta	Poin dari 100	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Gabrielah	100 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Lulu Damila	100 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ahmad Riza Kurniawan	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dita Fransiska Anglica	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fiky Febriyana	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kiki Aulia Sita Ningsih	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Maya	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Meliana Rini (Dokter Rini)	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Puppy	95 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Hasil ini menunjukkan bahwa Aplikasi Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan mahasiswa dalam

pembelajaran Pendidikan
kewarganegaraan.

Aplikasi wayground menyediakan adanya umpan balik secara langsung, memudahkan bagi mahasiswa dalam merefleksikan jawaban yang salah secara cepat tanpa menunggu lama. Jadi, dalam proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan bermakna. Dengan bukti pada mahasiswa yang salah menjawab satu soal mereka tetap mendapat nilai cukup baik, karena sistem memungkinkan mereka belajar dari kesalahan real -time.

Pada teori, aplikasi wayground mendukung pembelajaran secara digital. Teknologi digital seperti wayground memiliki fleksibilitas dan kecepatan dalam proses pengelolaan dan evaluasi saat pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Selain itu dari segi pembelajaran interaktif, pembelajaran yang melibatkan interaksi secara aktif, umpan balik cepat, dan menggunakan media teknologi yang dapat meningkatkan kualitas dari hasil belajar mahasiswa. Secara menyeluruh data ini memperkuat bahwa penggunaan aplikasi wayground berbasis digital yang di gunakan dalam evaluasi Pendidikan Kewarganegaraan

memiliki dampak positif terhadap performa dan motivasi untuk mahasiswa. Tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu, pendekatan ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif.

Mahasiswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal evaluasi tetapi keterlibatan dalam pengalaman belajar yang memadukan unsur kognitif dan emosional. Ketika mahasiswa dihadapkan dengan kuis secara menarik, munculah rasa penasaran dan rasa ingin untuk menyelesaikan tantangan yang di berikan. Secara tidak langsung kondisi ini dapat meningkatkan focus dan perhatian mahasiswa. Salah satu faktor yang mendukung interaktivitas adalah penggunaan elemen permainan di dalam aplikasi wayground. Terdapat skor, peringkat, dan batas waktu yang menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif. Kompetisi ini bersifat tidak negative, justru memotivasi mahasiswa untuk berusaha jauh lebih baik. Mahasiswa menjadi termotivasi menjadi lebih baik untuk menadapatkan hasil yang optimal. Dengan adanya hal ini, pembelajaran tidak lagi di rasa sebagai suatu beban

yang berat, tetapi suatu aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Dari sisi motivasi, wayground mampu mendorong munculnya dorongan belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Keseimbangan antara dua jenis motivasi ini menjadi factor penting dalam menjaga keberlangsungan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Motivasi intrinsik terlihat ketika mahasiswa tertarik dan menikmati proses pembelajaran. Sementara motivasi ekstrinsik muncul dengan sistem penghargaan seperti poin dan peringkat. Kedua jenis motivasi ini menjadi faktor penting dalam menjaga keberlangsungan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Aplikasi wayground juga memudahkan bagi dosen untuk proses evaluasi. Sistem penilaian yang otomatis membantu dosen dalam menghemat waktu serta memperoleh hasil data belajar secara sistematis. Dari hasil data tersebut dapat di manfaatkan untuk melihat pola pemahaman mahasiswa, mengidentifikasi kesulitan belajar, serta merancang bagaimana tindak lanjut pembelajaran. Jadi wayground tidak hanya sebagai sarana evaluasi tetapi

juga sarana mendukung keputusan dalam pembelajaran lebih terarah.

Ketika mahasiswa tertarik dengan proses belaja, maka cenderung lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.

Adapun di balik kelebihan ada kekurangan penggunaan wayground ada keterbatasan yang perlu di perhatikan secara kritis. Salah satu kendala utama yaitu ketergantungan pada ketersediaan teknologi yang mengempuni, baik dari segi perangkat maupun jaringan internet. Terkadang dalam kondisi tertentu, keterbatasan akses ini dapat menghambat pelaksanaan pembelajarannya. Pada kondisi seperti ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi khususnya di bidang Pendidikan tidak lepas dari kesiapan infrastruktur yang memadai.

Adapaun hal yang harus di perhatikan yaitu potensi terjadinya pembelajaran yang bersifat dangkal. Jika dalam penggunaan wayground hanya fokus pada soal yang cukup sederhana yang lebih banyak tentang hafalan, nanti dalam proses pembelajaran cenderung tidak mendalam. Mahasiswa mungkin mampu cepat dalam menjawab soal dengan cepat, tapi belum tentu

memahaminya secara menyeluruh. Maka dari itu, kualitas dari soal juga menjadi factor yang sangat menentukan. Penilaian yang baik harusnya tidak hanya mengukur kemampuan yang meningkat, tetapi juga mendorong untuk berpikir kritis dan analitis (Sulfemi 2018).

Selain itu juga, penggunaan pada elemen kompetensi, seperti peringkat juga perlu di kelola dengan bijak. Walaupun dapat meningkatkan semangat belajar sebagian mahasiswa, kompetisi juga dapat menimbulkan suatu tekanan atau rasanya kurang percaya diri bagi mahasiswa lainnya. Perbedaan respon ini yang menunjukkan bahwa setiap mahasiswa memiliki karakteristik yang berbeda dalam menghadapi situasi belajar. Maka dari itu, dosen juga perlu menciptakan keseimbangan antara aspek kompetitif dan suasana belajar yang mensupport.

Pengumpulan data juga menggunakan beberapa tema, hasil dari wawancara ini adalah sebagai berikut :

a. Pembelajaran Inovatif

Dalam sesi wawancara mayoritas mahasiswa menjawab dan menyatakan bahwa kegiatan evaluasi

menggunakan aplikasi wayground sangatlah menyenangkan dan membuat kelas lebih inovatif. Salah mahasiswa menyatakan : *"Aplikasi Wayground ini memberikan dampak pembelajaran yang inovatif khususnya pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dan menjadi pembelajaran yang memberikan pengalaman yang menarik, suasana kelas menjadi fun, tidak terlalu kaku"*. Mahasiswa lain juga menyatakan : *"Aplikasi ini menyenangkan dan tidak membosankan dan tidak perlu menggunakan cara lama dengan menulis"*. Mahasiswa 2 menyatakan : *"Penggunaan Aplikasi Waygroun ini termasuk mudah, tidak terlalu ribet, hanya dengan memasukkan berupa kode yang di berikan oleh dosen kita dapat langsung mengerjakannya"*. Dari segi kemudahannya mahasiswa juga mennyatakan : *"Pada Aplikasi Wayground ini, kita tidak perlu harus membuat akun, cukup memasukkan kode dan kita dapat langsung mengaksesnya, jadi aplikasi ini sanngatlah mudah bagi penggunanya"*.

b. Sistem penilaian yang menyenangkan

Mahasiswa juga menyatakan saat sesi wawancara bahwa dengan

menggunakan aplikasi wayground dalam evaluasi Pendidikan kewarganegaraan menjadi lebih menyenangkan. Salah mahasiswa menyatakan bahwa sistem penilaiannya dengan menggunakan permainan merupakan hal yang baru selama ia kuliah dan belum pernah sebelumnya menggunakan aplikasi wayground ini. Mahasiswa tersebut mengatakan :*" ini merupakan pengalaman pertama saya dengan menggyunakan wayground ini, saya merasa pembelajaran evaluasi Pendidikan kewarganegaraan lebih inovatif dan dapat di terapkan pada mata kuliah lainnya".*

c. Feedback secara langsung dari aplikasi wayground

Dalam sesi wawancara mahasiswa menyatakan bahwa mendapat *feedback* secara langsung dari aplikasi wayground dan itu merupakan hal yang menarik dan menyenangkan. Pada sistem wayground ini terdapat hal yang menarik dan unik, terdapat jawaban yang di gambarkan lewat meme apabila jawaban benar ataupun salah. Mahasiswa berpendapat bahwa :*"Unik, menarik dan lucu, keluar meme saat kita selesai mengerjakan dan menjawab pertanyaan di wayground, meme akan*

keluar sesuai jawaban kita benar atau salah". Pada wayground ini juga terdapat sistem perangkingan yang menjawab tercepat dan ketepatan mahasiswa dalam menjawab. Melalui papan kompetensi atau di sebut dengan leaderboard, mahasiswa akan termotivasi dan bersemangat dalam berkompetisi ataupun bersaing untuk menjadi yang terbaik. Salah seorang mahasiswa menyatakan : *" adanya aplikasi wayground membuat kita bersemngat untuk berkompetisi dan bersaing karena kita ingin menajdi yang terbaik atau nama kita menjadi on the top pada leaderboard itu".*

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi wayground memberikan dampak positif untuk motivasi dan prestasi belajar mahasiswa khususnya pada evaluasi Pendidikan Kewarganegaraan. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, interaktif, menyenangkan serta lebih fleksibel tidak terlalu kaku dan tidak mudah membosankan.mahasiswa tidak hanya sekedar mendengar ceramah dari dosen, tetapi melakukan aktivitas interaksi baik dengan dosen maupun sesama mahasiswa melalui permainan game berbasis evaluasi dengan menggunakan aplikasi

wayground. Hasil penelitian ini sejalan dengan dari laporan studi – studi sebelumnya, misalnya penelitian yang di lakukan Akmal dan Hamam (2026) melaporkan bahwa penggunaan aplikasi wayground sebagai pembelajaran interaktif.

Salah satu aplikasi dan sederhana yang dapat di lakukan untuk membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan implementasi sistem evaluasi formatif berbasis game. Kehiatan ini di lakukan pada saat setiap selesai satu topik atau beberapa topik perkuliahan. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh pemhaaman mahasiswa tentang materi yang sudah di pelajari. Aplikasi wayground bisa menjadi rekomendasi aplikasi game kuis yang mudah di operasikan tanpa harus memiliki skill teknologi yang tinggi. Ada beberapa aplikasi yang sejenis dapat di voba sebagai berikut : Kahoot, TalentLMS, Class Dojo, Docebo, dan iSpring Learn.

Secara keseluruhan, wayground memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran interaktif, dengan perencanaan yang tepat dan pendekatan yang seimbang, platform ini dapat memberikan

kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan evaluasi pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penggunaan Aplikasi Wayground pada evaluasi pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan untuk mahasiswa PGSD menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas proses belajar melalui integrasi elemen gamifikasi dan adanya umpan balik langsung. Paltform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat mendukung berbagai tahapan, pembelajaran yang fleksibel. Aplikasi wayground juga perlu di integrasikan secara strategis dengan metode pembelajaran lain. Sehingga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif, kritis dan keberlanjutan.

Selain itu, aplikasi wayground juga menciptakan kecanduan dalam belajar, untuk terus berkompetisi. Ketika kita ingin mendapatkan penghargaan rasa ingin memenangkan permainan atau pencapaian yang kita dapat, kita merasa senang dan termotibasi untuk melanjutkan permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2013). *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Evanirosa. (2022). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Kartika, Ika, and Opan Arifudin. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar* 7(1):1-15.
- Miladanta, Algi Nurahman, Amung Ahmad, and Syahir Muharam. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz Dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak.
- Raztiani, Hissan, and Indra Permana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif. 2 (2014):433-40.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. (2020). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 12-(2):81-88.